



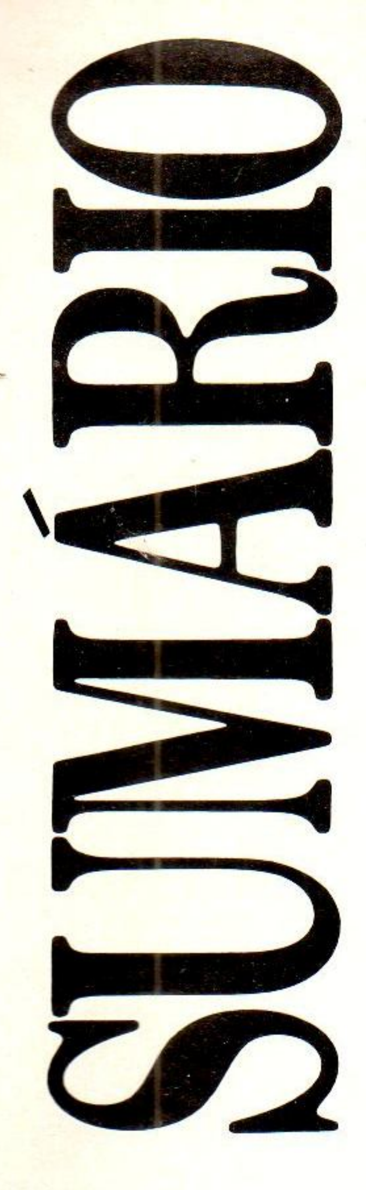
AQUARELA - III





AQUARELA - III







Título original da obra em fascículos: DRAW IT! PAINT IT!
Título da versão em língua portuguesa: DESENHE E PINTE
CURSO GLOBO DE DESENHO E PINTURA é uma reedição do fascículo DESENHE E PINTE

Tradução: Cássia Rocha, Regina Amarante.
Consultoria: Manoel Victor, Vera Rodrigues, Caetano Ferrari.
Foto de capa: Sérgio Tegon. Materiais gentilmente cedidos por Aeroart e Casa do Artista.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907, CEP 20563, telefones: (021) 577-6655 (r. 204) e 577-4225, Rio de Janeiro, RJ.

Editora Globo S.A.
Rua do Curtume, 665/705, Blocos D e E, CEP 05065, São Paulo. Telefone: (011)262-3100, Telex: (011)54071, SP. Brasil

Impressão: Cochrane S.A., A. Escobar Williams 590, Santiago. Chile

ISBN 85-250-0720-X Obra completa
ISBN 85-250-0732-3 Volume 12



Casa e montanha

Uwch y Gors,
John Blockley,
aquarela em papel,
29 x 38 cm.

O que privilegiar numa cena ampla e aberta? A imensidão da natureza ou os pormenores que "contam" fatos?

Neste quadro, John Blockley não omite a grandiosidade, mas cuida das proporções e dos detalhes, a fim de aumentar a carga de informação.

Entre os ocres, verdes e acinzentados da úmida escarpa montanhosa, destaca-se a luz que incide da esquerda e de cima. A claridade foi intensificada graças ao recurso de rodear a construção e as pedras da cerca com cores fortes e escuras.

O tratamento simples dado ao plano de fundo e ao primeiro plano permite ressaltar as cores puras e a geometria do prédio. A montanha foi trabalhada em generosas aguadas, e a estas o autor aplicou pinceladas de baixo para cima, transmitindo toda sua misteriosa atmosfera.

Pintura de nus

RITMO E MOVIMENTO
Toda pose possui uma *linha-chave,* que lhe confere ritmo e movimento. Essa linha pode ser uma curva em S, em C ou em outro padrão, mas quase sempre é a linha contínua mais longa do corpo — na figura da página ao lado, por exemplo, a linha-chave desce da cabeça, passando pelas costas, e segue em diagonal até os pés. Procure identificar a linha-chave de suas figuras e realce-a, para dar vida à pose de seu modelo.

Existe certo consenso em relação à dificuldade de pintar figuras humanas com aquarela. Na verdade, porém, acontece que muitos principiantes esperam obter com ela o mesmo resultado "acabado" de uma pintura a óleo. Ao pintar nus com aquarela, você deve explorar as características próprias desse meio de expressão, em vez de concentrar-se apenas na reprodução exata do modelo. São justamente as qualidades informais e espontâneas da aquarela que permitem captar detalhes fundamentais — mais importantes, para dar vida à pose de seu modelo, que a precisão da anatomia. Observe, por exemplo, na pintura de Charles Reid, da página ao lado, a ênfase na linha ascendente do quadril, a curva graciosa da cintura e a posição relaxada das pernas.

Seja audacioso

Evite trabalhar com traços tímidos e cores desbotadas. Antes de começar a pintar, faça vários esboços, procurando uma abordagem mais audaciosa. Comece com grandes manchas de cor para determinar as formas gerais e então aplique manchas menores. Experimente de várias maneiras — pintando sobre a superfície úmida ou seca, misturando e removendo a tinta com pincel ou com uma esponja — e assim por diante.

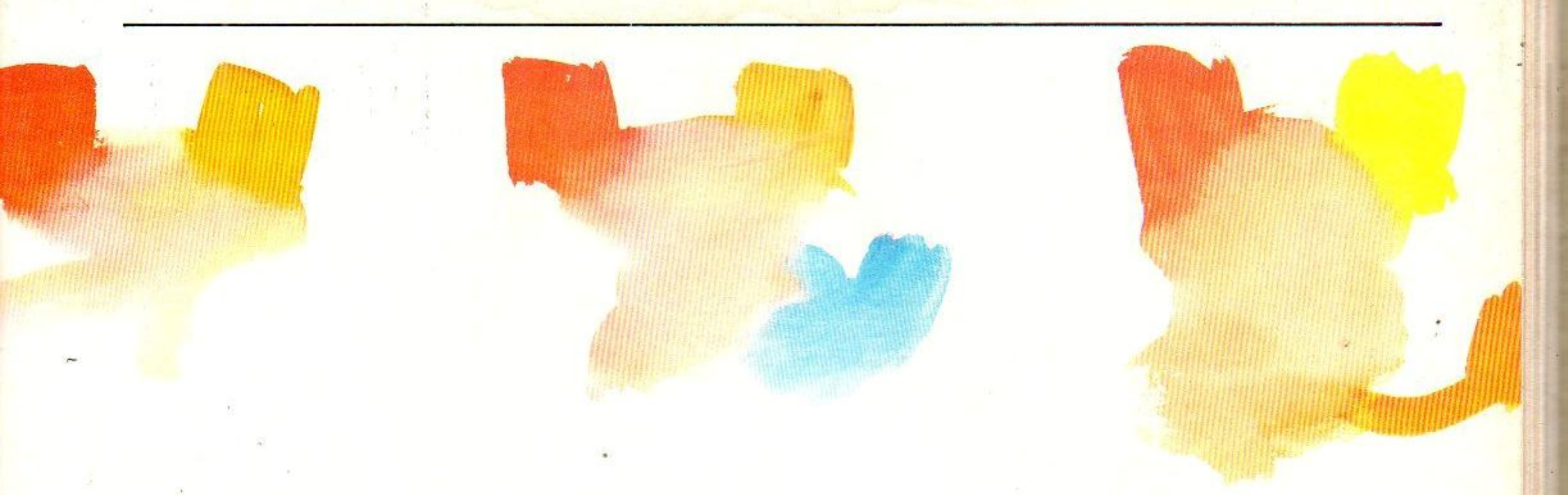
Tons de pele

Não existe fórmula estabelecida para preparar tons de pele: eles diferem de uma pessoa para outra e são afetados ainda pela cor da luz predominante e dos objetos próximos. Mesmo assim, as amostras de cor no alto da página seguinte podem ser úteis como ponto de partida. Elas foram preparadas com vermelho-cádmio, amarelo-ocre, limão-cádmio e azul-cerúleo. Além dessas cores, você pode acrescentar laranja-cádmio (útil para dar vida a uma área muito clara), verde Hooker (no lugar de azul-cerúleo, para cores frias de pele), terra-de-siena natural (em áreas sombreadas) e terra-de-sombra queimado (imprescindível nas áreas mais escuras). Todas essas misturas requerem muita prática. Por isso, não desanime se as primeiras tentativas derem errado.



Acima: *Simples silhuetas, pintadas com aguadas quentes e frias. Faça diversos esboços preliminares como estes. Use poucas pinceladas — para habituar-se a movimentar o pincel livremente — e concentre-se mais na cor do que nos contornos. Aqui foram usados vermelho-cádmio, amarelo-cádmio e azul-cerúleo. Ao acrescentar o azul para esfriar a cor, sobreponha-o com uma aguada ao vermelho e ao amarelo ainda úmidos — em vez de fundir as cores com toques de pincel.*

À direita: Jennifer, *de Charles Reid, aquarela sobre papel Fabriano, 38 x 50 cm. Note a economia de esforço nesta pintura. As sombras descem pelo corpo, animando a forma e expressando a languidez da pose. Observe ainda como o fundo escuro ressalta o tom claro da pele.*



TONS DE PELE: ETAPA 1
Coloque vermelho-cádmio e amarelo-ocre na paleta. Pinte no papel um quadrado em vermelho e outro em ocre com 2,5 cm de distância entre eles. Com o pincel, puxe um pouco de ocre por sobre a base do quadrado vermelho e traga essa mistura alguns centímetros para baixo, em ziguezague.

TONS DE PELE: ETAPA 2
Para obter a tonalidade fria das áreas sombreadas, repita o procedimento da etapa 1 e, com o vermelho e o ocre ainda úmidos, acrescente uma mancha azul de 2,5 cm abaixo e à direita da ocre (ou da vermelha, se for canhoto). Limpe o pincel, sacuda-o e passe um pouco de azul no centro da mistura vermelho-ocre.

TONS DE PELE: ETAPA 3
Repita o procedimento da etapa 2, usando agora vermelho-cádmio, limão-cádmio (bem diluído) e laranja-cádmio. Este último pode dar vida a uma área morta, desbotada; mas, como é uma cor forte, deve ser usado em pouquíssima quantidade e com a mistura de vermelho e amarelo ainda úmida, para que possa ser absorvido.

Figuras em luz e sombra

O PAPEL ADEQUADO
Um papel de absorvência e aspereza médias, como o Fabriano 26 GF 200 g, é ideal para pintar figuras humanas (evite usar papel não absorvente, que tende a repelir a tinta e formar bolhas).
Trabalhe com folhas de no mínimo 30 x 35 cm, para poder movimentar o pincel de maneira mais solta e arrojada.

Os esboços de silhuetas abaixo mostram como simplificar luz e sombra nos tons de pele. Coloque seu modelo de maneira que receba iluminação lateral, para obter sombras mais definidas. O importante nesses esboços é praticar pinceladas e controle de cores — a semelhança com o modelo é secundária.

Etapa 1

Esboce livremente a figura com uma aguada quente de vermelho-cádmio e amarelo-ocre. A essa aguada ainda úmida sobreponha outra, de azul-cerúleo, na região do tronco. Deixe secar e então prepare um tom de pele mais escuro — com vermelho-cádmio, terra-de-siena natural e um toque de azul-cerúleo. Use essa mistura para pintar as sombras quentes da cabeça, braços e ombros.

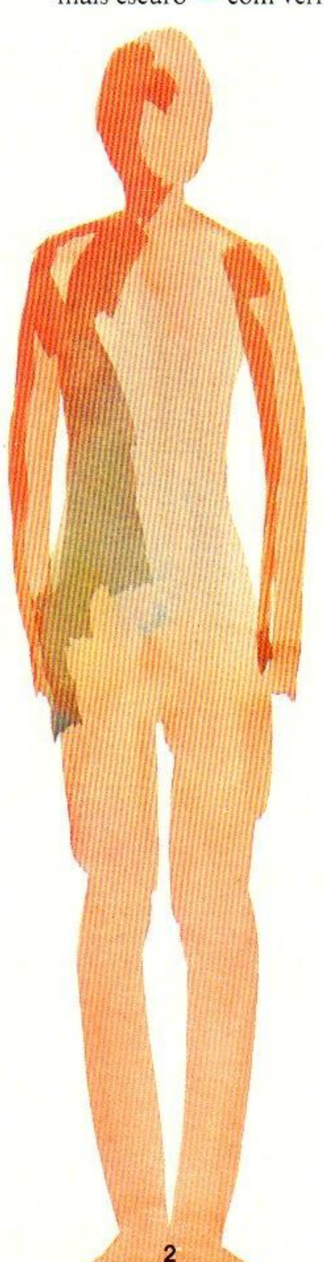
Etapa 2

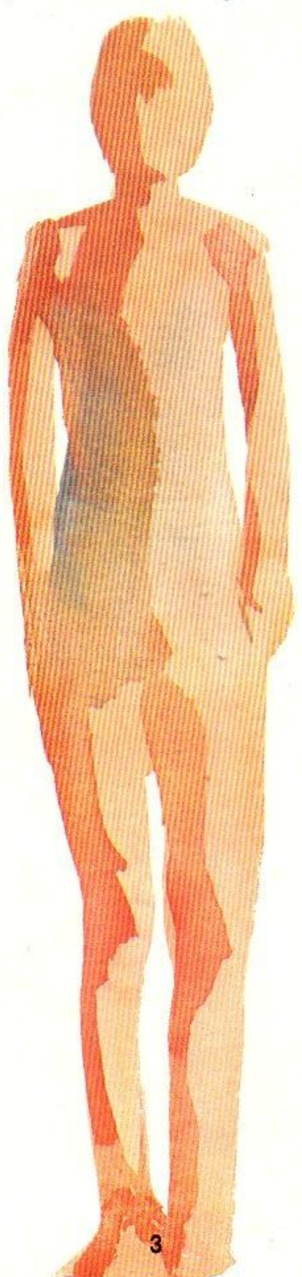
A sombra no tronco é muito mais fria; portanto, acrescente mais azul à mistura — use cores fortes, mas bem diluídas. Indique as sombras livremente, sem a preocupação de obter um desenho preciso.

Etapa 3

Começando pela parte inferior do tronco, traga a cor até os pés. Procure fazer cada uma das pernas com uma ou duas pinceladas.


1


2


3

Exemplo: nu sentado

1



2

Neste exemplo, Charles Reid decidiu colocar o modelo de costas. Trata-se de uma pose adequada para principiantes, pois é relativamente simples e apresenta um contraste interessante entre as formas angulosas dos braços e as formas arredondadas do corpo.

Para esclarecer melhor cada uma das técnicas de pintura utilizadas, o artista realizou três esboços diferentes, um para cada etapa — em vez de mostrar diferentes fases de uma mesma pintura.

Antes de começar a pintar, prepare todas as cores na paleta. Assim, você não precisará interromper o trabalho para preparar mais tinta e terá melhores condições de trabalhar com pinceladas espontâneas e mais expressivas.

1. Esboce a figura

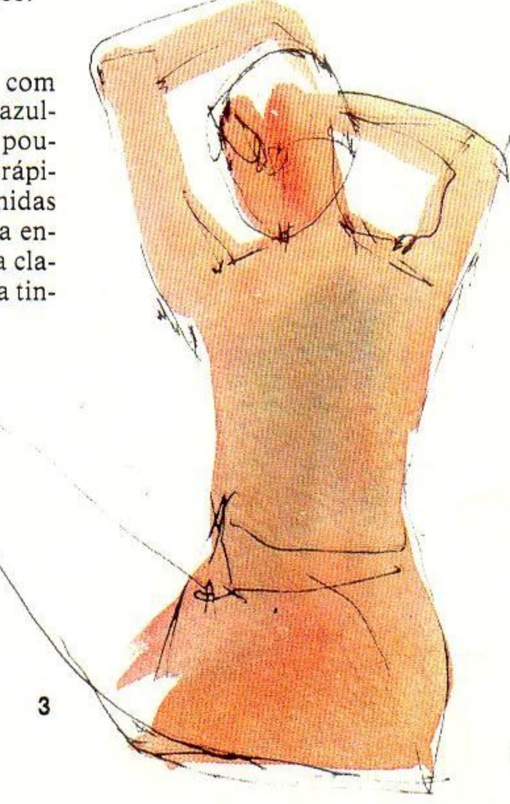
Faça um leve esboço da figura com cerca de 25 cm de altura — grande o suficiente para proporcionar-lhe liberdade no trabalho com pincel. Lembre-se de que o esboço deve apenas servir de guia para a aplicação das diversas aguadas — as linhas que você faz não precisam ser cuidadosamente preenchidas.

2. O tronco superior

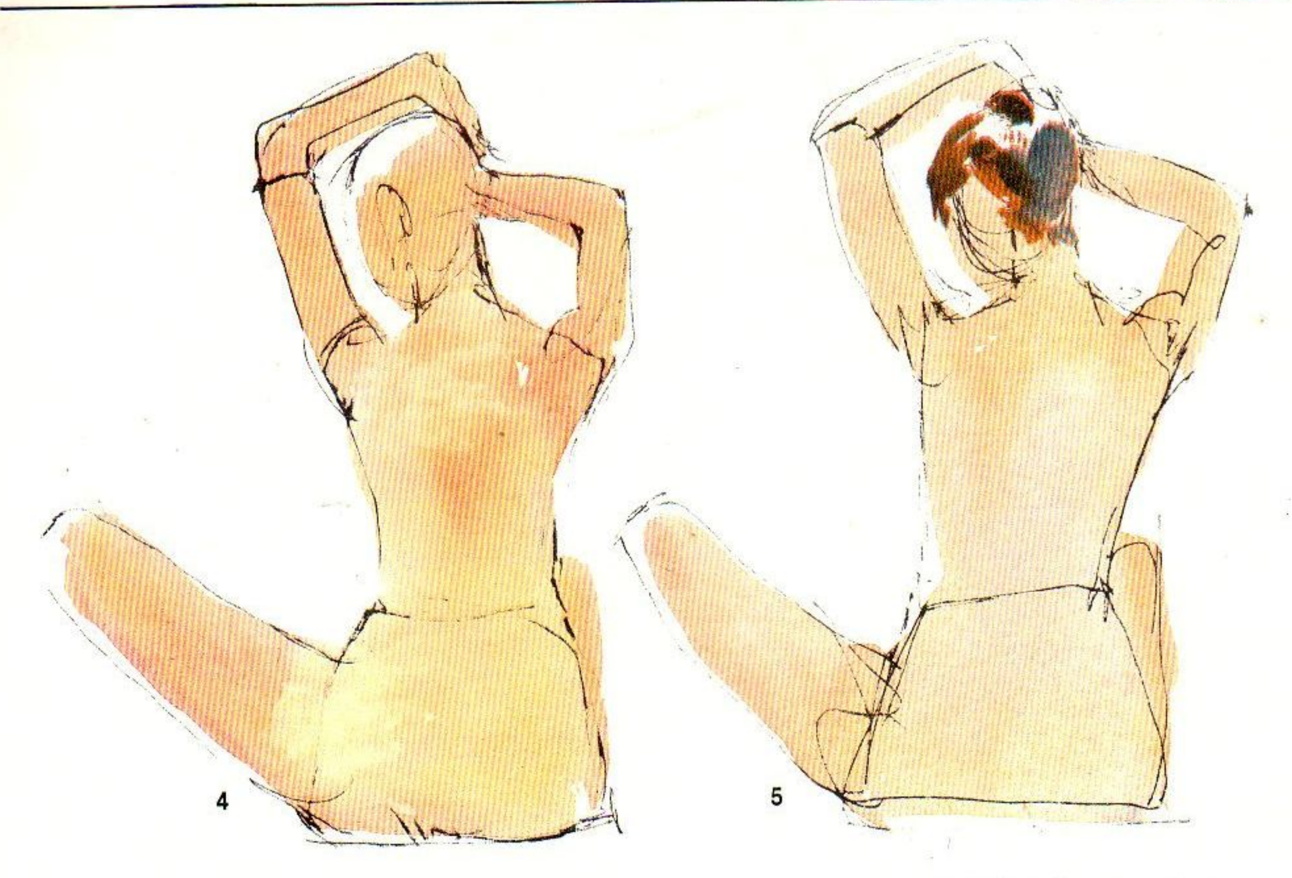
Prepare uma mistura quente de vermelho-cádmio e amarelo-cádmio, com um toque de azul-cerúleo ou verde Hooker. Molhe o pincel nessa tinta, tire o excesso e pinte a parte superior da figura. Faça a cabeça, depois o pescoço, ombros e braços.

3. O tronco inferior

Cubra toda a área do tronco com tons frios; use principalmente azul-cerúleo ou verde Hooker e um pouco da mistura quente. Trabalhe rápido sobre as camadas ainda úmidas para conseguir uma boa mistura entre as áreas frias e quentes. Para clarear o tom, remova um pouco da tinta com um lenço de papel.



3



4. As pernas

Como as pernas estão de frente para a luz, pinte-as com cores quentes. Comece pelo joelho esquerdo, indo em direção ao tronco. Indique a perna direita, que está quase oculta. Com a aguada ainda úmida, passe um lenço de papel no quadril e na parte superior do tronco, para definir as partes suavemente iluminadas.

5. O cabelo

Prepare uma mistura de terra-de-siena queimado e azul-ultramar, ou experimente carmim-alizarin e verde Hooker. Evite usar sempre as mesmas duas cores: misture as tintas na paleta, comece a pintar a área e então experimente acrescentar um pouco de cor pura sobre a superfície ainda molhada. Deixe aparecer um pouco de azul, verde ou vermelho puro em algumas áreas.

6. Modele os braços

Modele as partes sombreadas dos braços com uma mistura de vermelho-cádmio, terra-de-siena natural e azul-cerúleo ou verde Hooker. Começando pelo pulso, pinte o polegar com um toque gracioso. Deixe essa cor quente e escura misturar-se à do cabelo. Termine os dois braços e então modele a orelha e o queixo.

7. Modele as costas

Volte à mistura fria para sombras e defina a estrutura das costas com pinceladas amplas. Observe, por exemplo, a sombra embaixo da omoplata esquerda, feita com uma pincelada hábil. Faça as sombras com formas bem simples, para que o desenho ganhe um aspecto natural.

8. Crie profundidade

Agora, a figura está quase pronta, faltando apenas alguns ajustes. Por exemplo, o braço e a perna, no lado direito, não ficarão suficientemente recuados se forem do mesmo tom que o restante das sombras. Escureça-os com uma aguada da mesma mistura usada na etapa 6. Deixe a pintura secar antes de prosseguir.

9. Suavize as formas

Agora que você já definiu as áreas amplas de luz e sombra, suavize os contornos das sombras, para conseguir um efeito mais natural. Prepare uma mistura rala de tinta, num tom médio entre as cores quentes e frias usadas até agora. Passe essa aguada nos ombros e na parte inferior do tronco, cobrindo tanto as sombras como as partes iluminadas. Essa transição sutil do claro para o escuro ressalta as formas arredondadas.

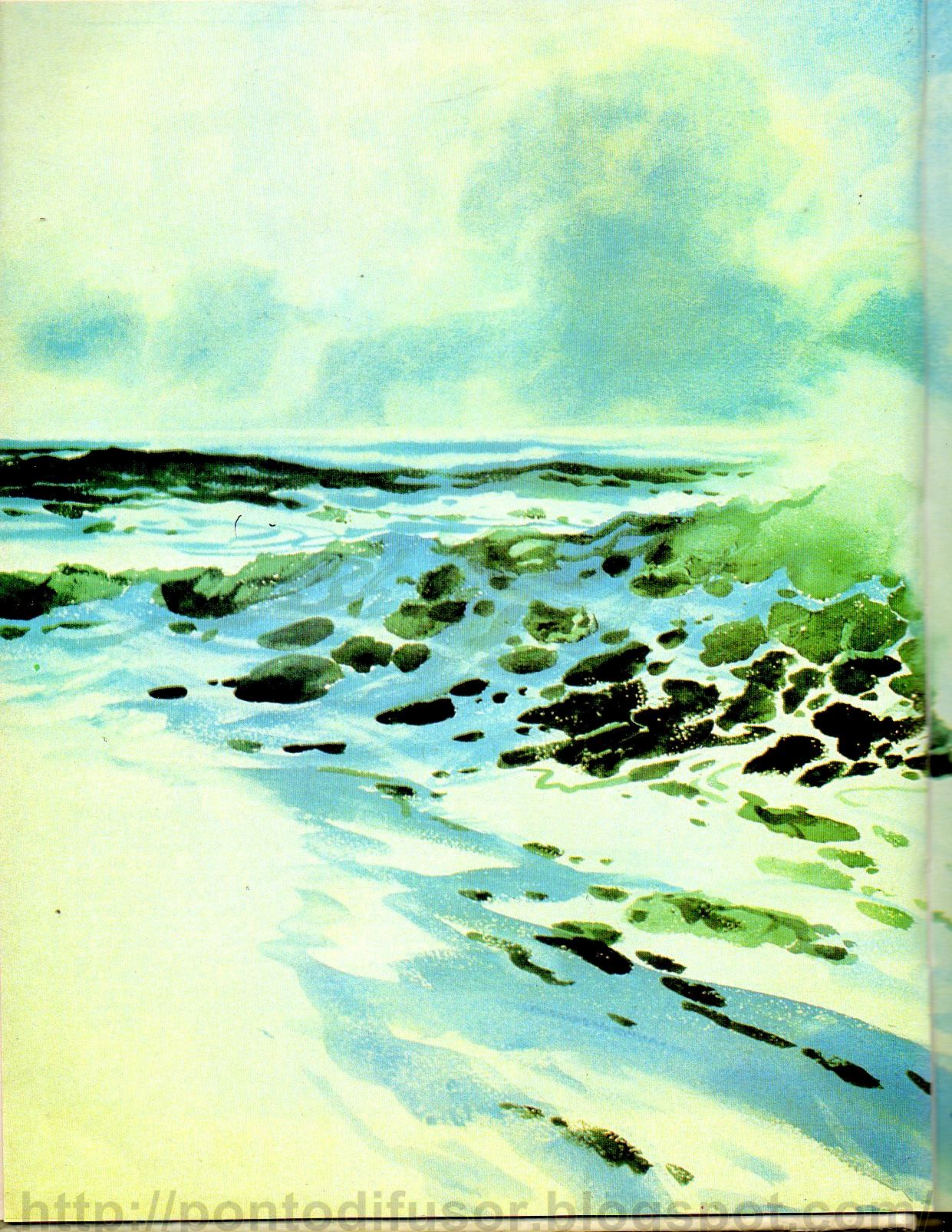
EQUIPAMENTO UTILIZADO

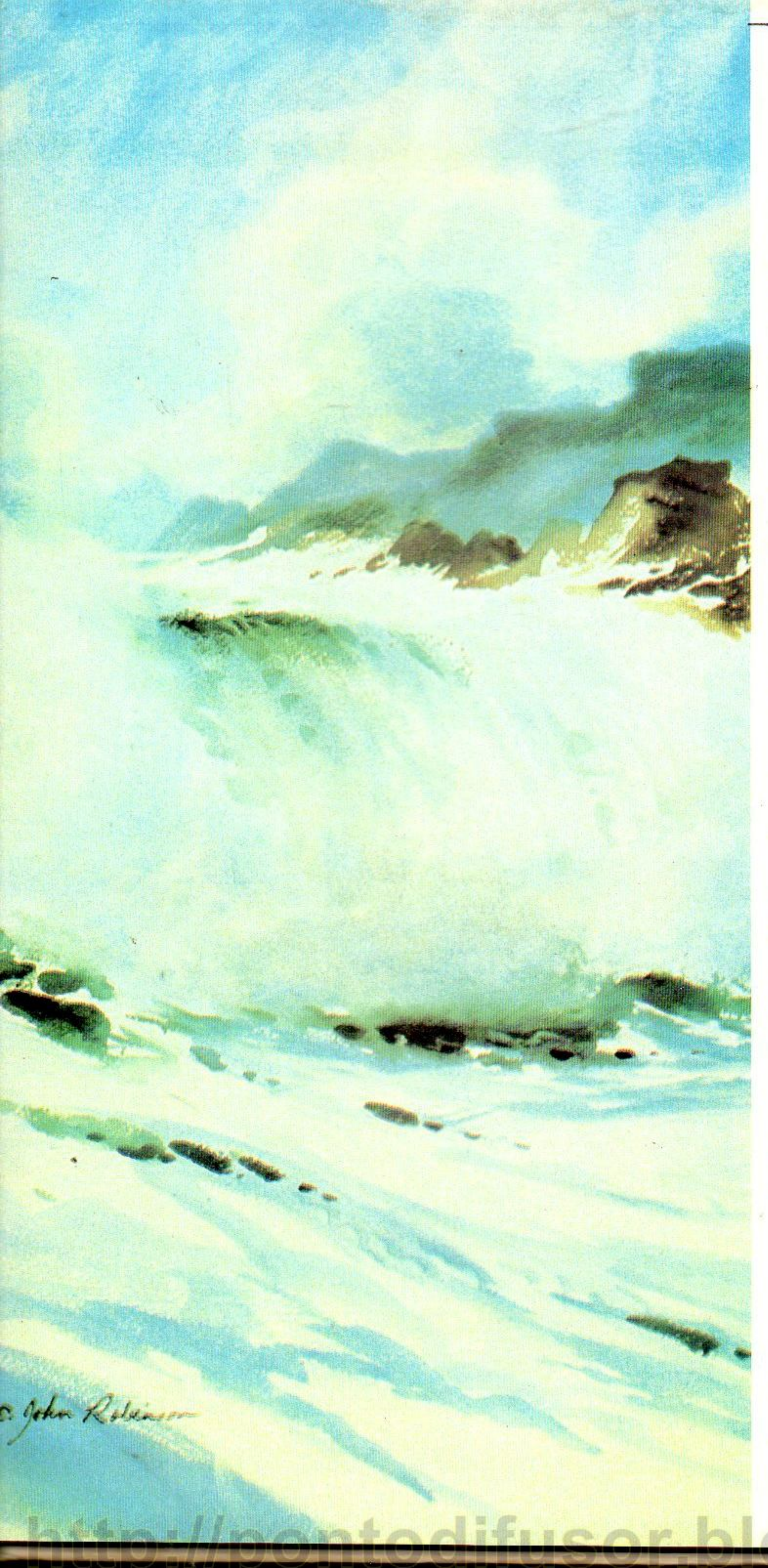
Uma folha de papel prensado a frio com cerca de 38 x 25 cm.
Um pincel macio, redondo, n.º 6.
Um lápis 2B.
Paleta de sete cores: vermelho-cádmio, amarelo-cádmio, amarelo-ocre, azul-cerúleo, verde Hooker, azul-ultramar e terra-de-siena queimado.

PROFUNDIDADE

Muitos principiantes tendem a se fixar numa única "fórmula" de tons de pele, e suas figuras resultam sempre achatadas, sem profundidade. Procure treinar sua percepção para ver que cores estão contidas nos tons de pele e explore-as ao máximo. Se uma sombra parece verde, inclua essa cor em sua mistura. Observe o modelo para ver se as cores são refletidas sobre a pele pela roupa ou por objetos próximos.


6
7
8
9





Marinhas

Pintar marinhas constitui, sem dúvida, um desafio. Afinal, trata-se de captar um movimento incessante, cujas etapas se sucedem em frações de segundo, alterando a aparência do motivo. Ao defrontar-se com tal dificuldade, procure ter sempre um ponto focal apoiado pelo resto da pintura — e não competindo com ele. Essa é uma regra básica que o ajudará a produzir boas marinhas.

O centro de interesse

Toda paisagem — marinha ou não — deve ter um centro de interesse, um lugar onde os olhos possam se fixar. Se a marinha que você está pintando não possui um centro de interesse evidente, crie um, "brincando" com os tons e as cores. O processo é semelhante ao de ajustar os graves e agudos do aparelho de som, para obter o melhor desempenho possível.

Lembre-se de que os olhos são sempre atraídos para a área de contraste mais forte. Assim, procure colocar os claros e os escuros mais intensos no ponto focal. Diminua o contraste de todas as outras áreas, exceto daquelas para as quais você quer dirigir o olhar do observador.

Esquemas de cor

As marinhas mais aprimoradas são feitas com paleta limitada. Use uma cor para estabelecer a nota dominante e selecione cores intimamente relacionadas para dar um toque de harmonia. Por exemplo, num trabalho em que predomine o azul, acrescente toques de verde ou roxo. Essas cores aumentam o interesse sem se tornar berrantes, já que estão próximas do azul no círculo cromático.

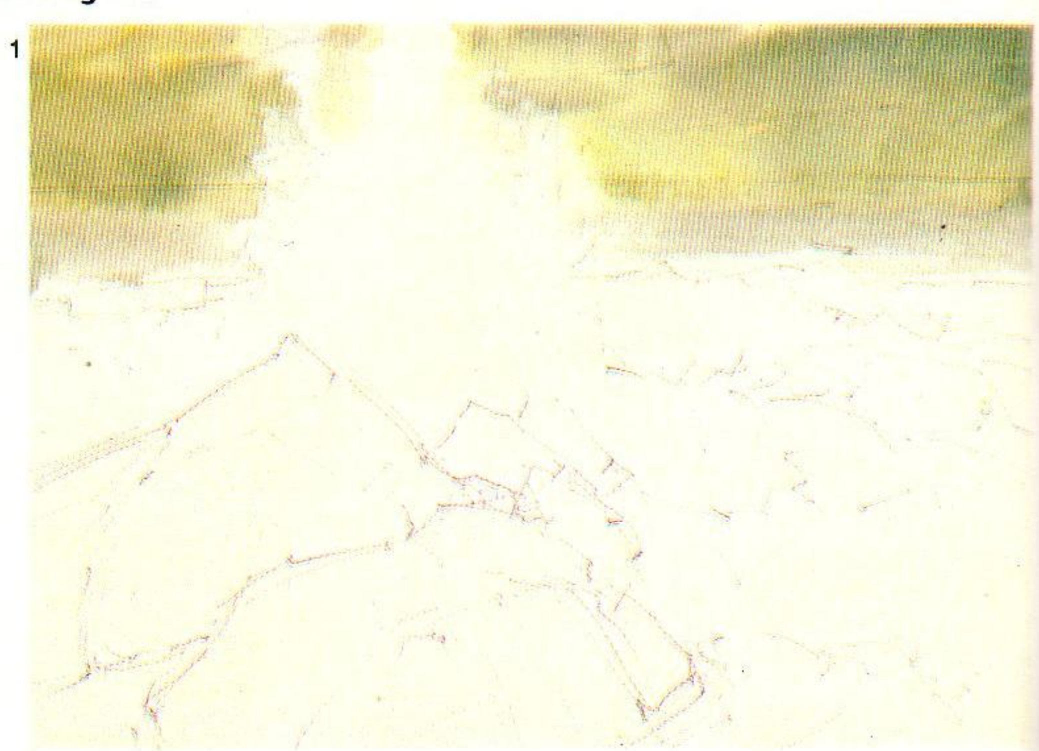
Dê mais vida ao esquema de cores com um pequeno toque de uma cor complementar. Por exemplo, pinte de laranja (complementar do azul) algumas pedras ou a areia.

À esquerda: Ondas de inverno, *de E. John Robinson, 56 x 76 cm. Note como o céu e o primeiro plano são texturizados para guiar os olhos ao quebra-mar, foco principal da obra.*

Exemplo: arrebentação

Uma onda arrebentando contra pedras é um dos motivos pictóricos de maior impacto. Veja como você poderá reproduzi-la, seguindo o exemplo de Claude Croney.

1

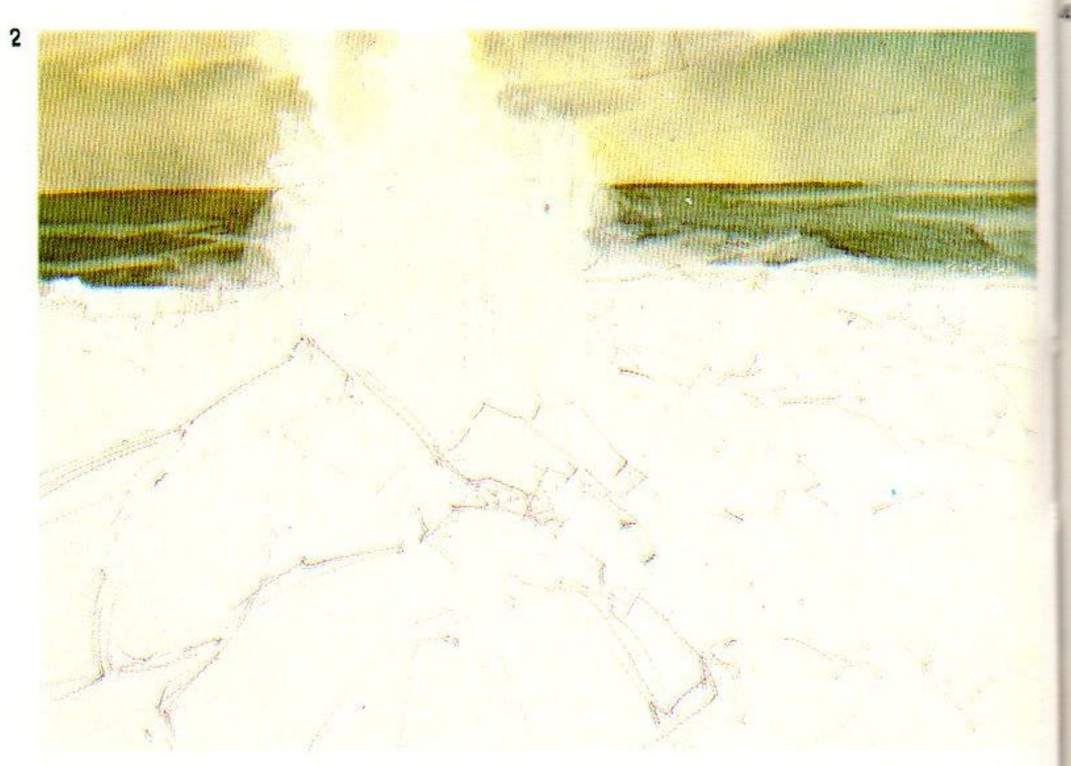


1. Esboce a composição

Com um lápis bem apontado, desenhe as formas das pedras no primeiro plano e das ondas à direita. Em seguida, indique a espuma com traços leves e fluidos, a fim de obter contornos suaves. Por fim, esboce a linha do horizonte perto da borda superior do trabalho.

Molhe na água o pincel redondo n.° 6 e umedeça o céu e as partes distantes do mar. Com o mesmo pincel, passe nessas áreas cinza-Payne e amarelo-ocre bem diluídos. Leve as cores até a ponta da espuma, onde elas se misturam suavemente. Deixe em branco o papel no centro.

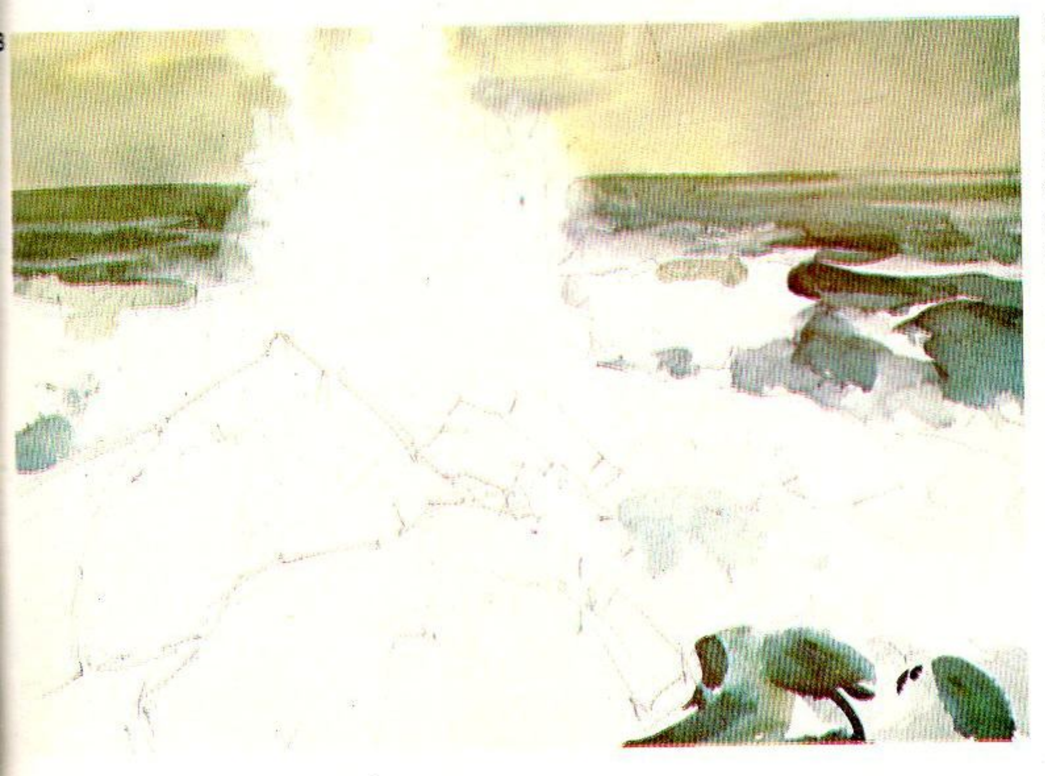
2



2. Escureça o mar

Quando o céu e as partes distantes do mar estiverem secos, escureça a água com uma aguada de cinza-Payne e amarelo-ocre. Deixe secar completamente.

Com um pincel redondo n.° 4, aplique a mesma mistura sobre a cor subjacente, fazendo pinceladas mais escuras, entremeadas de faixas mais claras. Não se esqueça de que os contornos da espuma devem permanecer suaves.



3. Modele a explosão central

Acrescente algumas sombras pálidas à espuma que rodeia a grande explosão central: são essas sombras que criam a impressão de branco brilhante nas partes iluminadas. Use pincel redondo n.º 6 e diversas misturas de amarelo-ocre, cinza-Payne e azul-ultramar diluídos com bastante água. Capte o movimento de ascensão da espuma apertando o lado do pincel contra o papel e puxando para cima, numa pincelada irregular.

Use as mesmas misturas, desta vez com uma quantidade bem menor de água, para pintar os escuros das ondas a meia distância e no primeiro plano à direita.



4. Acrescente mais sombras

Com uma mistura muito diluída de amarelo-ocre e cinza-Payne, complete a modelagem da explosão central. Faça pinceladas curtas e irregulares, usando, às vezes, a lateral do pincel para refletir o movimento.

Crie uma variedade de tons nessas sombras, suavizando com água as bordas de algumas pinceladas. (Veja um exemplo disso na sombra à esquerda da explosão de espuma.)

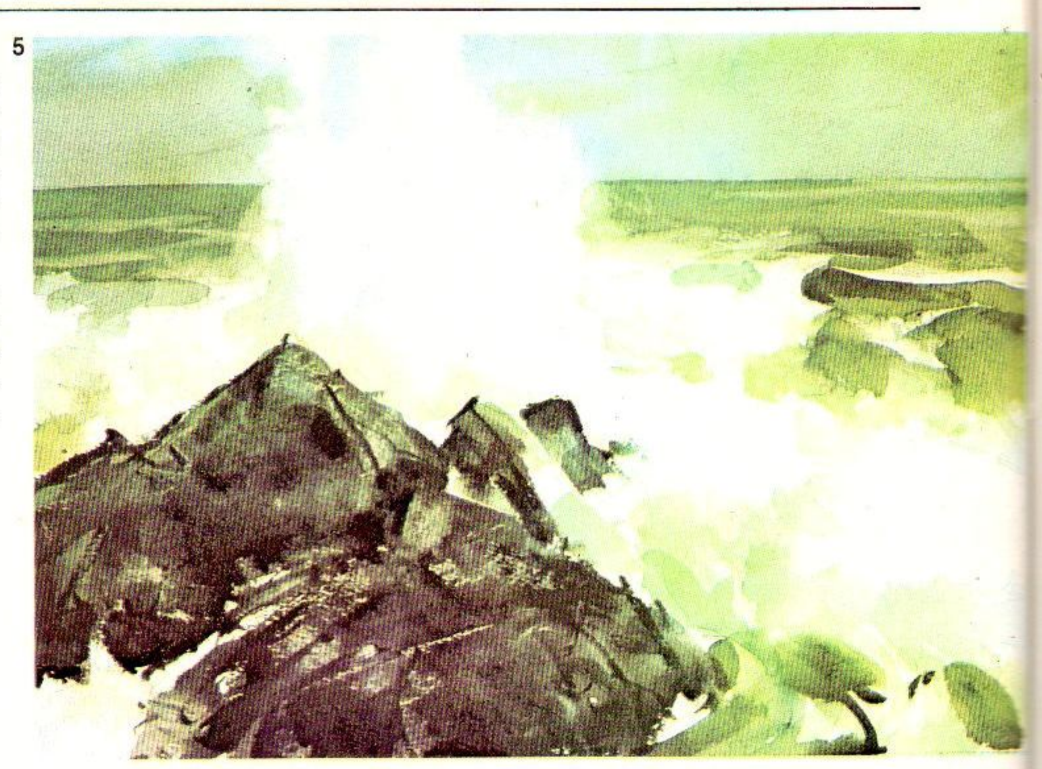
Não tente exagerar as sombras, pois acabará perdendo a impressão do branco brilhante. Para não correr tal risco, pratique um pouco num papel à parte, antes de concluir essa etapa.

5. Comece as pedras

Faça as formas escuras das pedras com pinceladas rápidas de terra-de-sombra queimado, verde Hooker e azul-ultramar. Varie os tons das pinceladas colocando em algumas mais terra-de-sombra queimado e, em outras, mais azul ou verde.

Para indicar a luz refletida pela superfície molhada brilhante das rochas, use a lâmina de um estilete e raspe a pintura ainda úmida, produzindo linhas e manchas irregulares. Deixe a tinta secar.

5



6. Acrescente textura

Com um pincel redondo n.º 2 e uma mistura de carmim-alizarin e verde Hooker, acrescente às pedras linhas e pontos escuros. Varie os tons dessas marcas, fazendo-as ligeiramente mais escuras do que a área em que se encontram. Em outras palavras, as linhas de textura nas áreas claras devem ser muito mais claras do que as das áreas sombreadas.

Usando o mesmo pincel e uma mistura de cinza-Payne e azul-ultramar, faça mais algumas pinceladas finas na parte superior direita, para definir com maior clareza as ondas distantes. Deixe secar completamente.

6





7. Os toques finais

Quando as ondas se quebram, a espuma é lançada para o alto e para os lados, antes de cair sobre as pedras. Para produzir esse movimento, raspe minúsculos trechos de tinta com a borda de um estilete afiado (não use a ponta). Passe a lâmina levemente sobre as pedras e a espuma do primeiro plano, retirando gradativamente linhas de cor dos relevos do papel. Nos lugares em que a tinta é removida, começam a aparecer pequenos pontos de papel em branco. É preferível raspar levemente a pintar os respingos de espuma com branco opaco, pois assim você aproveita o brilho do papel branco puro.

Raspe a tinta com a ponta do estilete, formando linhas brancas junto às fendas escuras das pedras. Esse recurso acentua a profundidade e a tridimensionalidade das fendas.

Não se entusiasme com os efeitos da raspagem a ponto de abusar do estilete. Saiba utilizá-la na medida certa, para não prejudicar o conjunto de seu trabalho.

O impacto do mar

Esta aquarela demonstra que não é preciso pintar uma vasta cena panorâmica para elaborar uma marinha interessante. Focalizando apenas uma onda que arrebenta nas pedras, o artista transmitiu poderosa sensação de força. E, para aumentar o impacto, escureceu deliberadamente o céu, o mar e as pedras, de modo a tornar mais nítida a espuma.

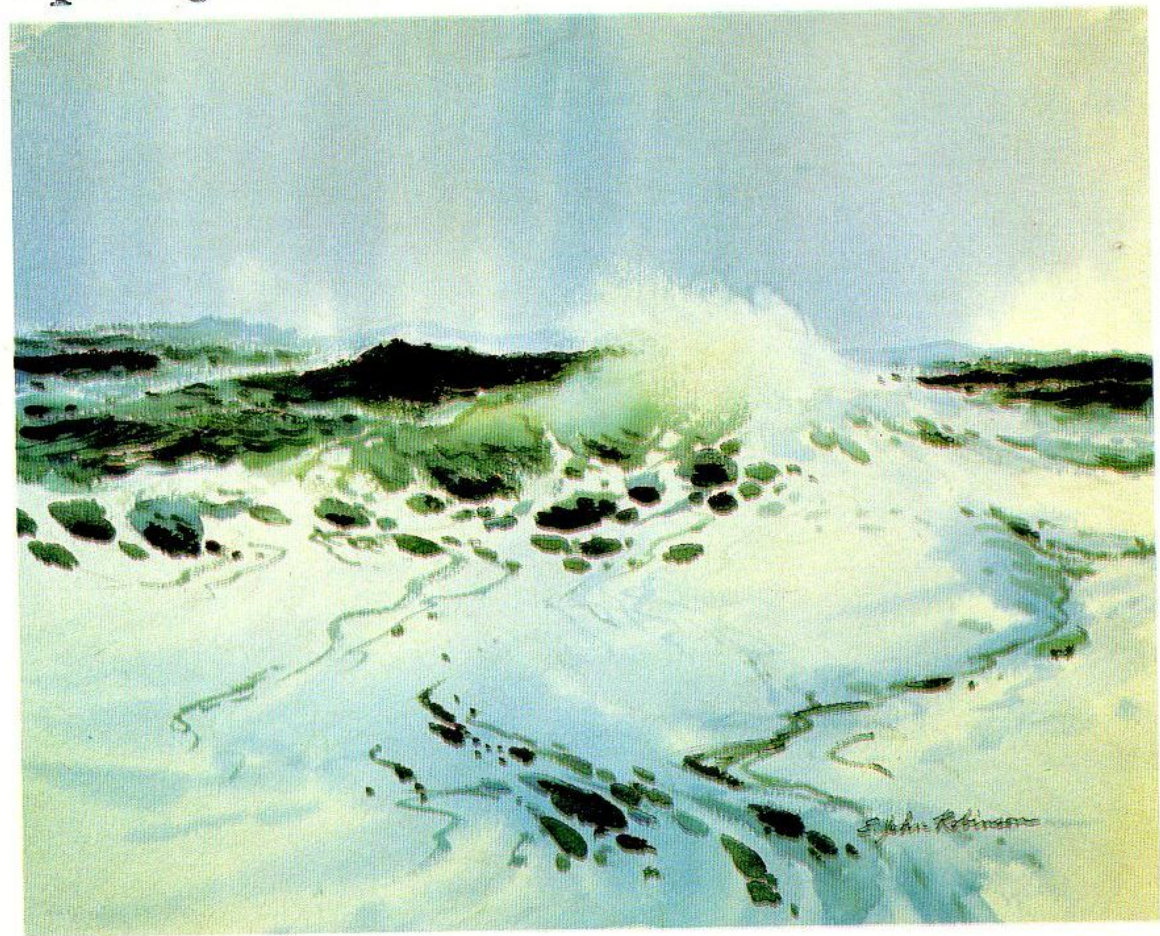
A cor da espuma

Resista à tentação de pintar de branco imaculado a espuma da onda que se quebra. Lembre-se de que, embora assuma outra forma, ela continua sendo água e, portanto, reflete as cores que a cercam. Assim, sob a luz do sol, pode adquirir uma coloração levemente dourada; num dia encoberto, é mais provável que tenda ao cinza delicado. Ao arrebentar, a onda possui sombreado, assim como as nuvens. Essa sombra não é necessariamente cinza, mas pode ser dourada, verde, azul ou mesmo violeta. Observe-a bem e escolha o tom exato.

MATERIAL EMPREGADO

Uma folha de papel para aquarela de 200 g, medindo aproximadamente 22,5 x 17,5 cm.
Pincéis redondos n.os 2, 4 e 6.
Paleta de seis cores: amarelo-ocre, terra-de-sombra queimado, verde Hooker, azul-ultramar, carmim-alizarin e cinza-Payne.
Estilete ou lâmina de barbear.

Composição de marinhas



Acima: Foamy surf, *de E. John Robinson, aquarela, 46 x 56 cm. O registro de uma cena em close-up cria um envolvimento do observador com a força do mar.*



Linhas-guia: As linhas da espuma (primeiro plano) conduzem o olhar para o ponto focal.



Paul Osborne

Ponto focal: Os extremos de claro e escuro justapostos criam maior impacto.

Uma boa composição dificilmente aparece pronta na natureza. Na maioria das vezes, é preciso trabalhar os elementos à nossa frente, reordenando-os e ajustando-os até alcançar um resultado satisfatório. Isso se aplica particularmente às marinhas, que, se não forem muito bem planejadas, correm o risco de ficar monótonas e sem profundidade.

Antes de começar o trabalho, portanto, estabeleça três coisas: o desenho global, o ponto focal e as linhas-guia.

O desenho global

Como a tendência é ver mais elementos do que se pode pintar, procure isolar um fragmento da paisagem. Uma ponta de terra com uma curva de praia em primeiro plano, algumas pedras ou uma sugestão da costa bastam para transmitir a impressão de grandiosidade do litoral.

Outro aspecto importante é sentir-se à vontade para redesenhar o motivo: se a praia for muito reta, por exemplo, invente algumas curvas; se as nuvens estão muito pequenas e altas no céu, faça-as maiores e mais próximas do horizonte.

O ponto focal

As marinhas freqüentemente apresentam áreas de espaço vazio; por isso é importante incluir elementos — um barco, uma pedra ou uma onda quebrando — que chamem a atenção e impeçam o observador de desviar o olhar da pintura. Mastros e grupos de pessoas são também recursos úteis, pois suas formas verticais ajudam a quebrar as linhas horizontais do mar e da costa.

Linhas-guia

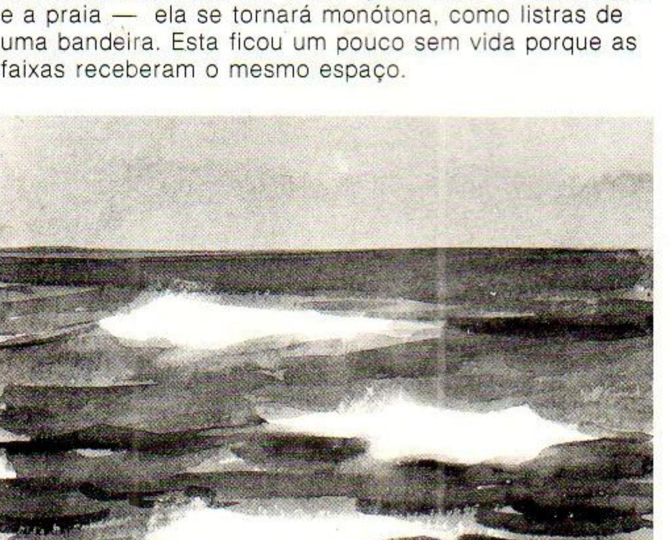
Nuvens, pedras, ondas ou a forma da espuma dirigem o olhar para o ponto focal. Utilize essas linhas-guia para controlar a atmosfera geral de sua pintura, fazendo-as delicadas e tortuosas, ou fortes e diretas.



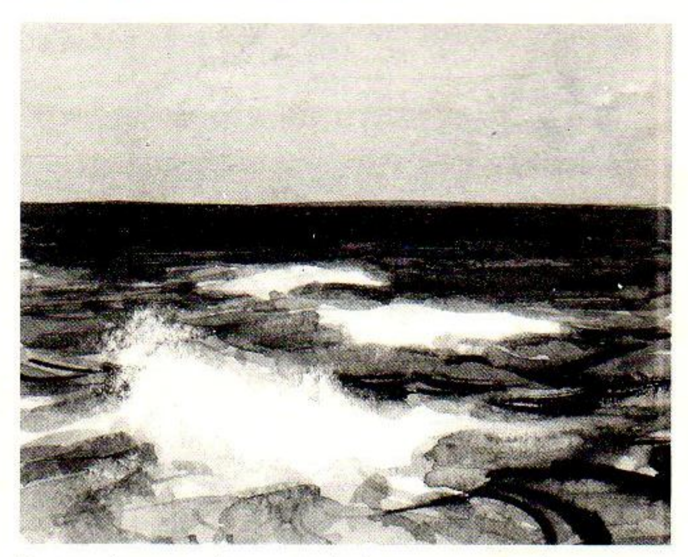
Não divida a pintura em faixas iguais para o céu, a água e a praia — ela se tornará monótona, como listras de uma bandeira. Esta ficou um pouco sem vida porque as faixas receberam o mesmo espaço.



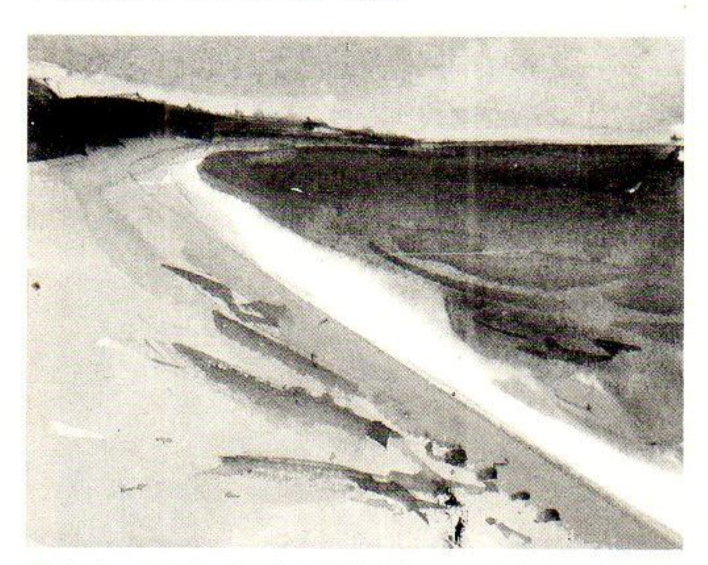
Faça o céu, a água e a praia ocuparem espaços diferentes. Aqui, o céu tem o dobro do tamanho da praia e a água é uma faixa estreita e escura. A pintura é dramática e transmite profundidade.



Evite que todas as coisas fiquem com o mesmo tamanho e forma, e separadas por espaços iguais (como estas ondas). O resultado é deselegante e duro, além de diluir a impressão de recuo das ondas.



Componha com elementos de formas e tamanhos diferentes. Com espaços desiguais, uma onda pode predominar e outras diminuírem gradativamente. Aplica-se a mesma regra para as nuvens e as pedras.



Retenha a visão do observador dentro da pintura. Aqui, a praia dirige o olhar para o canto inferior direito e para fora do desenho. Os traços escuros, à esquerda da praia, levam para a mesma direção.



Conduza os olhos do observador para dentro da pintura. Aqui, eles entram pela borda inferior, acompanham a praia sinuosa e chegam à ponta de terra. Os traços escuros seguem o mesmo caminho.

MATERIAL EMPREGADO
Folha de papel áspero de 290 g, de aproximadamente 56 x 46 cm.
Dois pincéis: um chato n.° 10 e um redondo n.° 8.
Uma paleta de oito cores: limão-cádmio, azul-ultramar, terra-de-siena natural, carmim-alizarin, verde-esmeralda, terra-de-siena queimado, azul-cerúleo e malva.

Exemplo: marinha ao pôr-do-sol

Nesta pintura, o artista usa gradações de cor e tom para conduzir o olhar até o centro de interesse: o pôr-do-sol.

1. Pinte o céu

Após esboçar rapidamente a cena, molhe toda a superfície do papel. Prepare uma aguada rala de limão-cádmio. Com um pincel chato n.° 10, faça o sol com um círculo amarelo, deixando 76 mm de papel em branco no centro. Espalhe o amarelo para fora, acrescentando um toque de azul-ultramar à medida que o brilho se desvanece na cor fria do céu. Em seguida, aplique pinceladas da mesma cor do céu no primeiro plano.

1



2



2. Pinte as encostas

Dilua terra-de-siena natural com água, acrescentando um toque de azul-ultramar e carmim-alizarin. Com um pincel chato n.° 10, comece pelo alto da encosta mais distante, pintando de cima para baixo e clareando a cor com água à medida que se aproximar da área de brilho. Enquanto a tinta ainda estiver molhada, faça com uma esponja os raios do sol.

Pinte as outras duas encostas com as mesmas cores, porém menos diluídas. Comece com a tinta mais escura, no alto, clareando à medida que se aproximar da área de brilho. Quando chegar na base das encostas, esmaeça a cor com um lenço de papel. Faça a pedra da praia no papel seco, para criar contornos fortes, usando terra-de-siena natural, carmim-alizarin e um toque de azul-ultramar.

3. Pinte as ondas

Assim como as encostas, as ondulações do fundo devem também desaparecer gradualmente no brilho do sol. Com um pincel redondo n.º 8, prepare uma aguada de limão-cádmio e aplique-a sobre papel seco. Trabalhe da esquerda para a direita, acrescentando à cor, primeiro, um toque de verde-esmeralda e, no final, um pouco de terra-de-siena queimado.

Com o mesmo pincel e as mesmas cores, faça a onda grande do primeiro plano. Dessa vez, porém, comece com a cor mais escura, salpicando buracos na espuma e na parte inferior da área translúcida. Acrescente mais água e limão-cádmio à medida que se aproximar da crista. Para pintar a areia, use terra-de-siena natural e toques de azul-ultramar, clareando com água os trechos atingidos pela luz do sol.

3



4



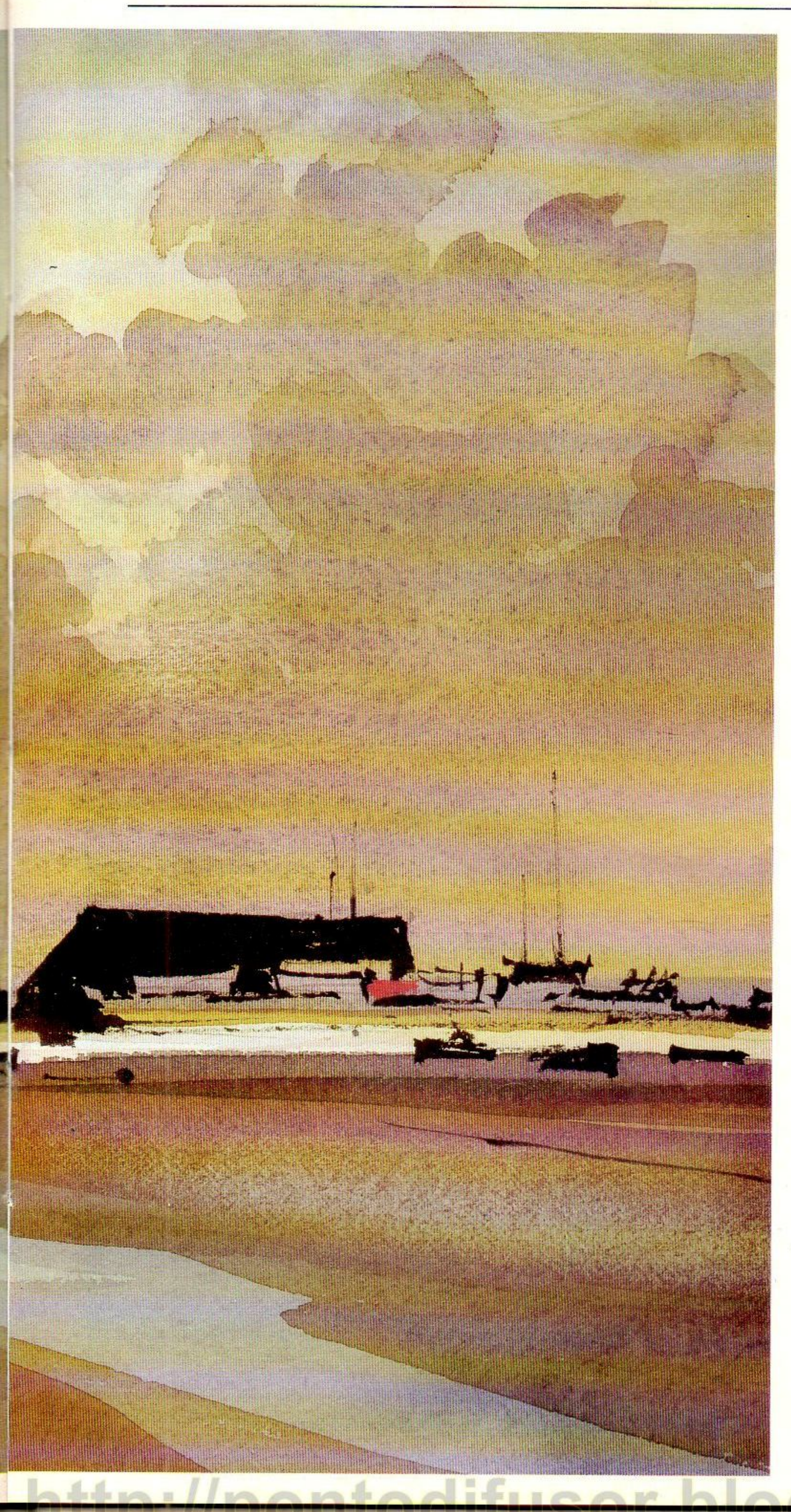
4. Os toques finais

Faça as sombras e dê textura ao primeiro plano, usando azul-cerúleo na espuma da onda grande e aquecendo as mais claras com azul-ultramar e um toque de malva. Trabalhe com pincel redondo n.° 8 e, para criar a impressão de água rolando, sombreie com a mesma cor a borda da espuma do primeiro plano.

Faça a textura da pedra usando terra-de-siena queimado e pinte ao mesmo tempo os pedregulhos. Finalmente, acrescente sombras mais claras na areia, com terra-de-siena natural e azul-ultramar.

Acima: Big Sur gold, *de E. John Robinson, aquarela sobre papel áspero, 56 x 46 cm. Ao entardecer, as formas das pedras, os promontórios e a rebentação ficam entre o observador e o sol transformados em silhuetas dramáticas contra o céu pálido.*


- ROWLAND HILDER -



Paisagens com céu

"Pinte o céu todos os dias", aconselhava o grande aquarelista Alfred East. De fato, não há melhor maneira de exercitar-se na aquarela do que aplicando-a diariamente para registrar os variados aspectos do céu. Com o tempo, você também será um mestre em misturar cores sobre a superfície molhada, marcar contornos, controlar aguadas e outras etapas do trabalho com aquarela.

Harmonia de composição

Assim que tiver aprendido as técnicas básicas, comece a preocupar-se com o equilíbrio de cores, tons e formas entre céu e terra. Você pode estabelecer esse equilíbrio, fundamental para a boa composição, observando algumas regras bastante simples.

Em primeiro lugar, decida se quer enfatizar o céu ou a terra. Se optar pelo céu, coloque a linha do horizonte bem embaixo; se preferir destacar a terra, eleve essa linha. Jamais situe o horizonte no meio do quadro.

Equilibre uma paisagem complexa com um céu simples, e vice-versa. Assim, você evitará que céu e terra disputem a atenção do observador.

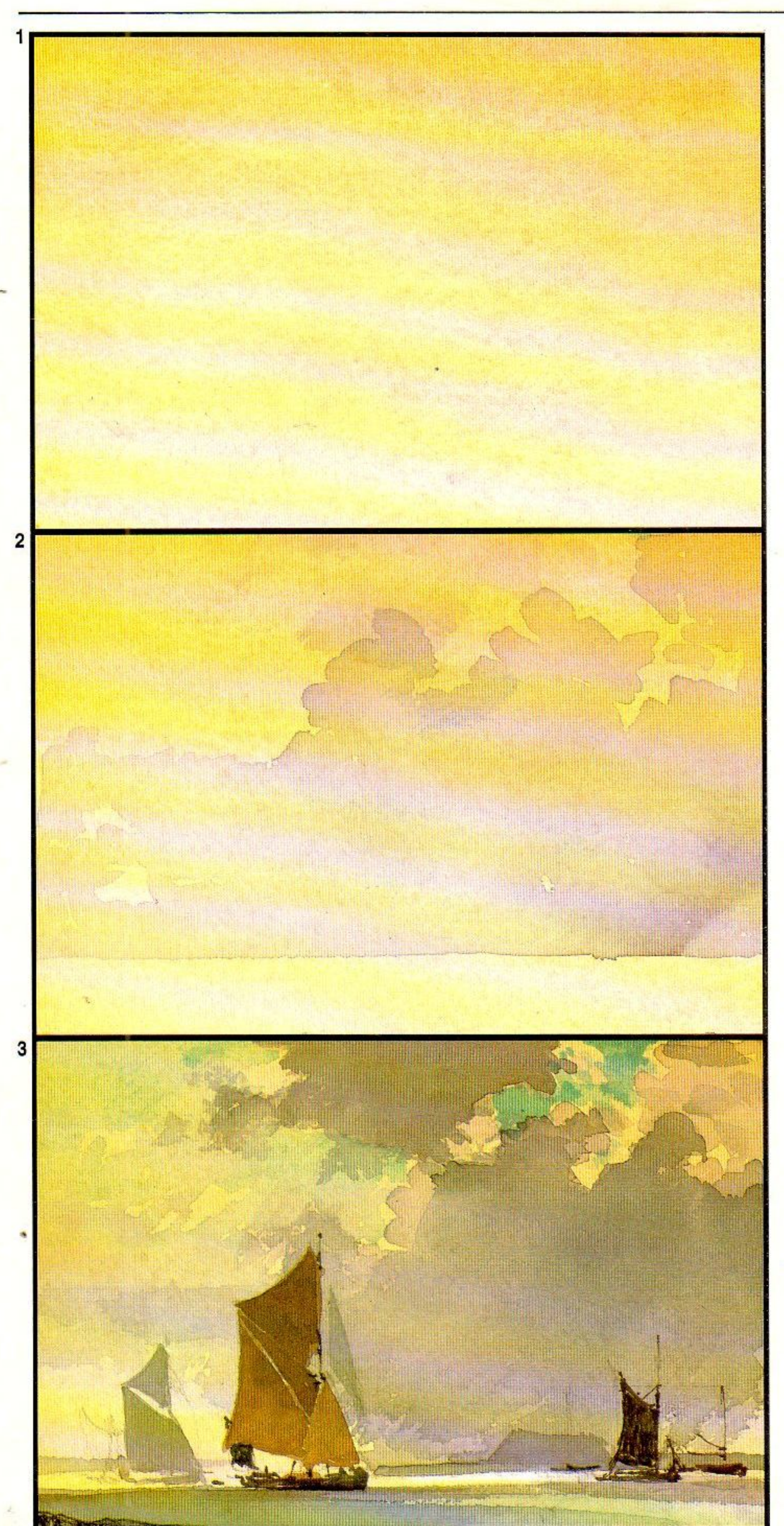
Não ponha a nuvem maior no centro ou nas bordas da pintura.

Inclua no quadro um grupo de árvores, ou outros elementos de forma semelhante à das nuvens, para criar harmonia visual e equilíbrio.

A aquarela de Rowland Hilder, à esquerda, ilustra alguns desses tópicos. Note que a linha do horizonte está colocada bem embaixo, enfatizando o céu. As formas arredondadas do primeiro plano repetem os contornos suaves das nuvens, criando um conjunto harmonioso. As silhuetas escuras dos barcos, no entanto, rompem, de certo modo, essa harmonia, produzindo impacto por meio do contraste.

À esquerda: Embarcações na maré baixa, luz da manhã, *de Rowland Hilder, aquarela, 28 x 38 cm.*
A composição simples e o esquema de cores harmoniosas transmitem a atmosfera calma da manhã.

1
2
3



O céu em dia de vento

Nesta página, o artista Rowland Hilder mostra como pintar um céu com nuvens espessas e iluminadas sendo levadas pelo vento.

1. Faça uma aguada de base

Umedeça o papel e, com um pincel redondo n.° 6, passe sobre toda a superfície uma aguada de terra-de-siena natural. Deixe secar completamente. Em seguida, aplique uma aguada em dégradé de laranja-cádmio, de cima para baixo. Deixe secar. Note que os dois pigmentos devem estar bem diluídos, pois, do contrário, a cor ficará forte demais.

2. Comece as nuvens

Com um pincel redondo n.° 6, pinte as nuvens escuras, do tipo cúmulos, usando uma aguada rala de cor neutra ou uma mistura de carmim-alizarin, azul-ftalo e negro-de-fumo. Leve essas nuvens até a linha do horizonte e varie os tons, deixando o pigmento sobrepor-se em alguns pontos.

A maioria das nuvens tem contornos fortes, porém alguns devem ser suavizados com água para apresentar uma aparência mais natural. Deixe a pintura secar.

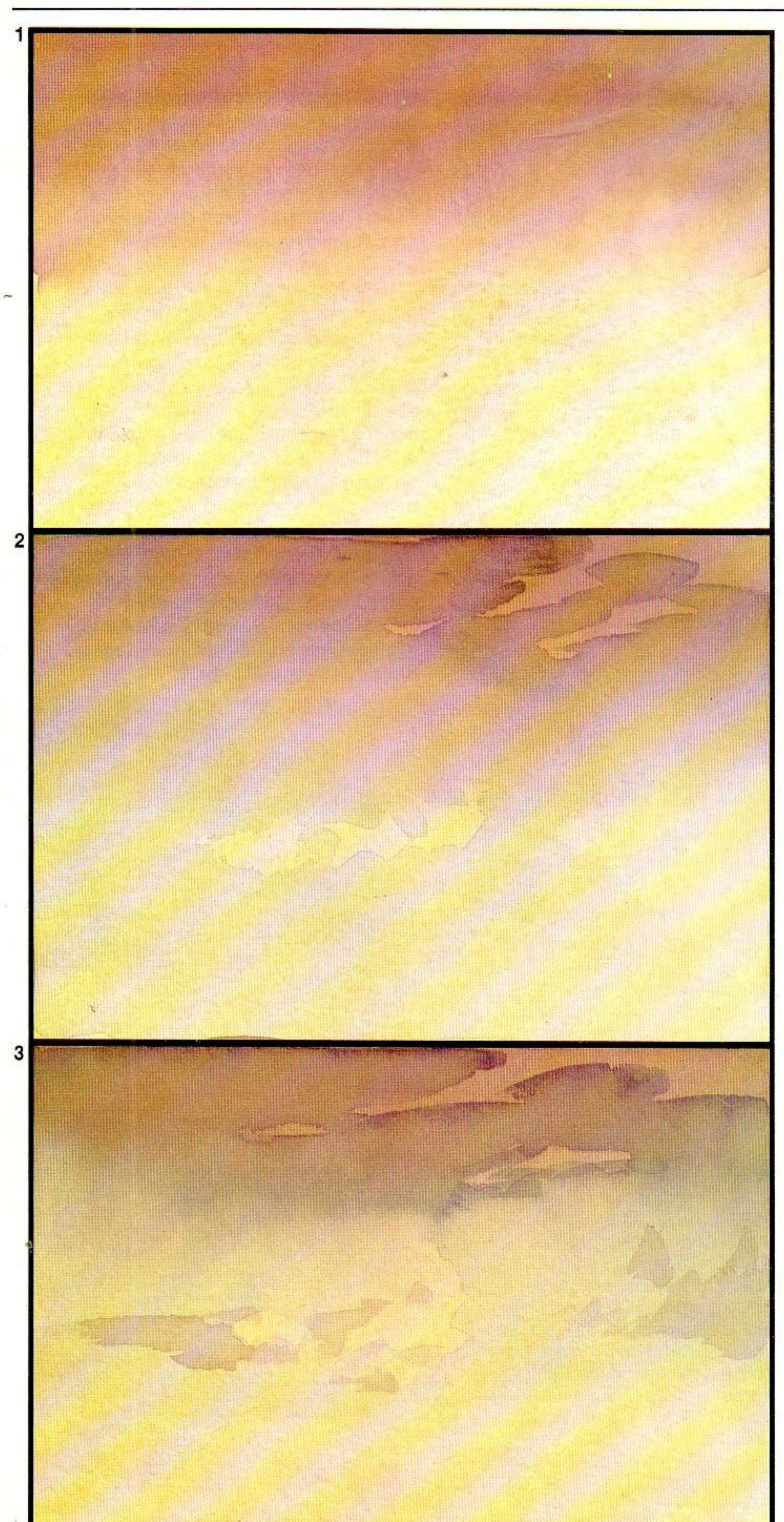
3. Acrescente os escuros

Intensifique os escuros com mais aguadas de cor neutra, trabalhando principalmente a nuvem do alto, a fim de trazê-la para a frente. Acrescente manchas esparsas de azul-cerúleo para fazer o céu. Aplique a cor mais intensa no alto e deixe pequenas áreas de laranja-cádmio para indicar as nuvens mais quentes.

Pinte os barcos do primeiro plano com pincel redondo n.° 2 e terra-de-sombra queimado. Use um tom mais pálido para as embarcações distantes. Por fim, raspe a superfície da água com um estilete, para sugerir os reflexos do sol.

MATERIAL EMPREGADO

Uma folha de papel para aquarela, de 200 gramas, com cerca de 25 x 20 cm.
Pincéis redondos n.° 2 e n.° 6.
Paleta de cinco cores: terra-de-siena natural, laranja-cádmio, cor neutra (ou uma mistura de carmim-alizarin, azul-ftalo e negro-de-fumo), azul-cerúleo e terra-de-sombra queimado.
Esponja e estilete.



O céu de tempestade

Normalmente não se usa azul-ftalo para pintar o céu, pois trata-se de um corante muito forte. Contudo, pode-se empregá-lo, com sucesso, para captar a cor intensa, quase metálica, vista nas nuvens quando há uma tempestade em formação.

1. Faça aguada em dégradé

Umedeça o papel e, com um pincel redondo n.° 6, aplique, em toda a superfície, uma aguada com amarelo-ocre bem diluído. Quando estiver seca, passe sobre ela uma aguada em dégradé de negro-de-fumo, de cima para baixo. Deixe secar.

2. Modele as nuvens

Acrescente uma aguada pálida de azul-ftalo, começando pelo alto; deixe a aguada anterior aparecer em alguns trechos, para indicar as nuvens mais altas na sombra. Na parte inferior, exponha alguns pontos de amarelo-ocre (varie os contornos, fazendo-os ora fortes, ora suaves), para sugerir nuvens tocadas pelo sol.

3. Acrescente mais nuvens

Faça uma boneca com lenço de papel e use-a para limpar algumas partes da aguada azul-ftalo, dando às nuvens uma aparência arredondada. Por fim, adicione alguns toques pálidos de cor neutra, para indicar os lados sombreados das nuvens mais baixas.

MATERIAL EMPREGADO
Uma folha de papel para aquarela, de 200 gramas, com cerca de 25 x 20 cm.
Pincel redondo n.° 6.
Paleta de quatro cores: amarelo-ocre, negro-de-fumo, azul-ftalo e cor neutra.
Lenço de papel ou esponja.

Exemplo: tempestade em formação

1



2



Neste exemplo, o artista E. John Robinson mostra como criar um céu delicado e dramático ao mesmo tempo.

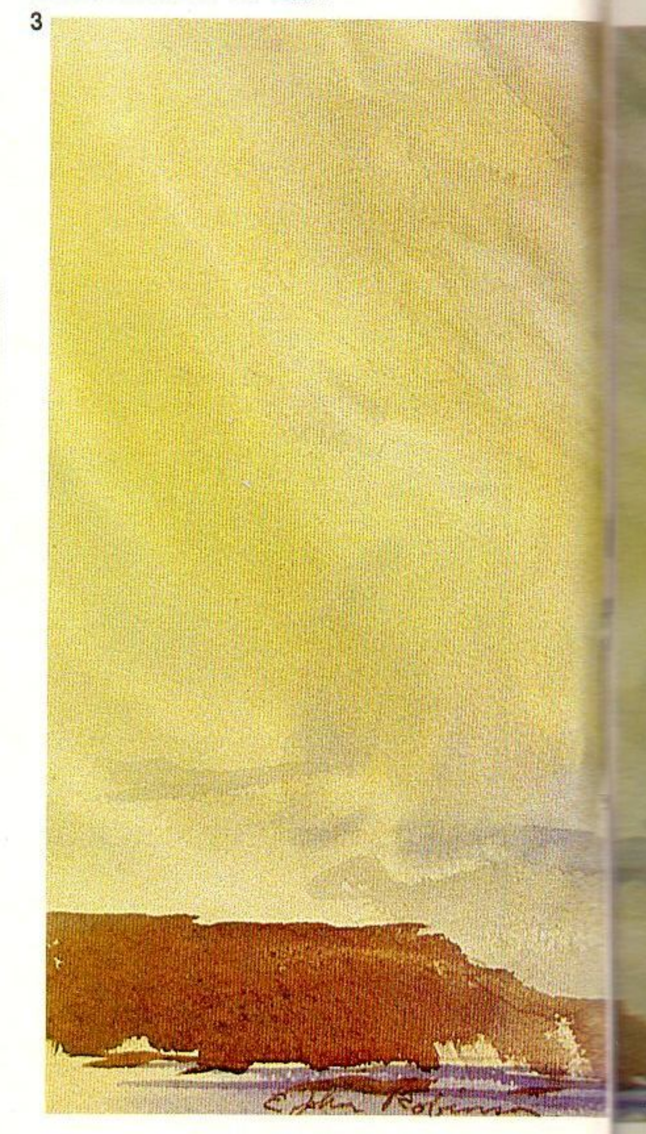
1. O céu de fundo

Trace levemente os contornos das nuvens cúmulos e indique as formas das pedras à esquerda.

Umedeça o papel. Prepare uma mistura de azul-cerúleo e um pouco de amarelo-ocre e dê pinceladas amplas, em diagonal, indo do canto esquerdo, no alto, até as bordas da nuvem principal. Acrescente mais azul-cerúleo à mistura para escurecer o céu logo acima dos cúmulos. Esmaeça delicadamente o contorno das nuvens com uma esponja ligeiramente umedecida.

Faça nuvens finas e compridas, acima dos cúmulos, retirando a tinta com a ponta da esponja. Com pincel redondo n.º 4 e uma mistura de azul-cerúleo e azul-ultramar, faça a linha horizontal do mar.

3



A LIGAÇÃO ENTRE CÉU E TERRA

Ao contrário do que julgam muitos principiantes, o céu não é mero pano de fundo de uma paisagem, mas um elemento importante, que a complementa e valoriza. Para que o céu realmente desempenhe essa função em suas pinturas, você precisa aprender a ligá-lo com a terra. As sugestões apresentadas a seguir podem ajudá-lo muito.

UNA CÉU E CHÃO

Faça o céu à medida que a paisagem for progredindo; assim, ambos se complementam e se harmonizam. Para isso, misture pequenas quantidades das cores do céu nas cores da terra; e acentue o céu com um pouco das cores mais fortes da terra.

PADRÕES DO CÉU

A forma e o movimento das nuvens podem valorizar bastante a composição. Por exemplo, se o centro de interesse de sua pintura for um grupo de árvores escuras no canto esquerdo, equilibre-o com uma fileira de nuvens claras, que vá do canto superior direito ao lado esquerdo, levando os olhos do observador para as árvores.

CORES DELICADAS

Nem o céu é só azul, nem as nuvens são sempre brancas, mas ambos possuem rica variedade de cores. Assim, ao pintá-los, experimente fazer toques de cores inesperadas. Por exemplo, coloque violeta e terra-de-sombra queimado num céu nublado, para fazer as sombras nas nuvens. Ou aqueça um céu ensolarado com um toque de vermelho-cádmio. Você aumentará o interesse da pintura sem prejudicar a naturalidade.

2. Os cúmulos

Como ocupa muito espaço no quadro, a massa de cúmulos precisa ser dividida em várias texturas e formas. Uma recomendação: não a sombreie demais, pois nesse caso o céu ficará pesado.

Umedeça novamente a nuvem principal com uma esponja. Em seguida, pinte a sombra na massa superior de cúmulos com um pincel redondo n.° 6 e uma mistura de azul-cerúleo e amarelo-ocre.

Com uma aguada mais pálida da mesma mistura, modele a massa inferior de nuvens. Use um pincel com água para esmaecer os contornos das sombras. Assim você obtém o seguinte resultado: a massa de cúmulos fica dividida em duas partes, ambas com nuvens claras, onduladas e ligeiramente sombreadas.

Por fim, junte mais amarelo-ocre à mistura e pinte as nuvens baixas, próximas à linha do horizonte.

3. Os estratos

Acrescentando uma linha baixa de nuvens do tipo estrato, você fará o céu mais profundo e o ligará com o mar.

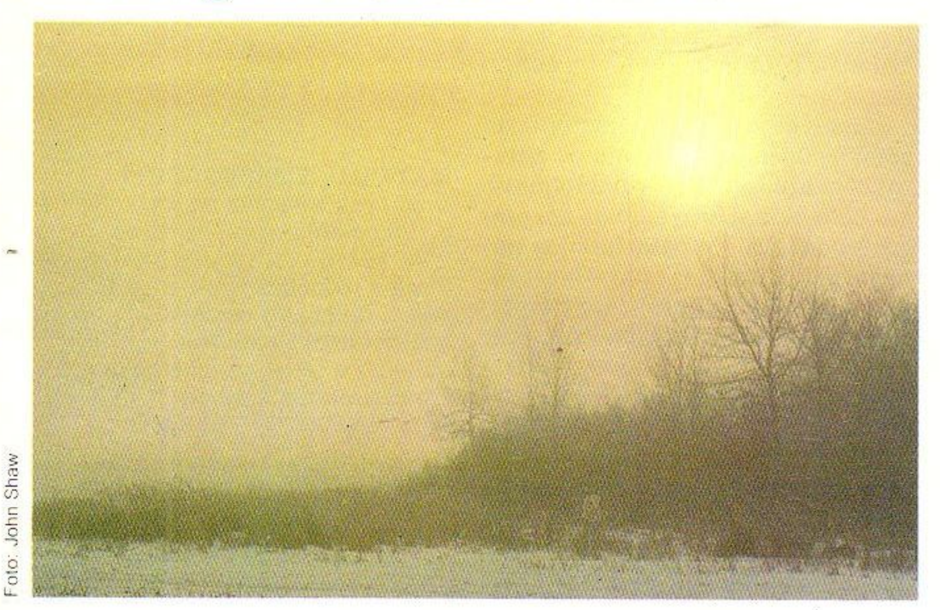
Depois de verificar se a pintura está completamente seca, pinte os estratos com azul-ultramar e um toque de amarelo-ocre. Use o lado de um pincel redondo n.° 4 para fazer as nuvens com pinceladas retas e horizontais. Varie seu comprimento e espessura, e, em seguida, clareie os tons com água para sugerir que os estratos desaparecem na massa de cúmulos.

Pinte a ponta de terra distante com terra-de-siena natural e um toque de azul-ultramar. Varie os tons com água e deixe uma ponta irregular embaixo para indicar penhascos. Pinte as duas pedras do primeiro plano com uma versão mais densa da mesma mistura, fazendo-as parecerem mais próximas.

MATERIAL EMPREGADO
Uma folha de papel para aquarela de 200 gramas com cerca de 25 x 15 cm.
Pincéis redondos n.° 4 e n.° 6.
Paleta de quatro cores: azul-cerúleo, amarelo-ocre, azul-ultramar e terra-de-siena natural.
Esponja pequena macia.



Paisagens com névoa


Foto: John Shaw

Uma paisagem envolta em névoa é, sem dúvida, um tema sedutor. As formas parecem diluídas, a luz torna-se difusa, os contornos esmaecem-se, criando uma atmosfera de mistério e irrealidade.

Não é difícil reproduzir em aquarela uma cena enevoada, mas é preciso tomar cuidado para que a obra não resulte confusa e sem graça. Uma forma de resolver esse problema é incluir detalhes e passagens de cor e tom que dêem ao observador alguma definição, para que ele possa, apoiado neste contraste, apreciar a suavidade do resto do trabalho.

Antes de planejar a composição, procure localizar esses elementos — flores, frutos, construções — na própria paisagem. Pense nas características peculiares de um dia nublado e tente captá-las da melhor maneira, trabalhando as aguadas com delicadeza. A seguir apresentamos algumas sugestões que lhe serão muito úteis.

Luz

Sob neblina, a luz é suave, não há sombra e um meio tom relativamente constante reveste toda a cena. Para reproduzir a suavidade da luz, mantenha a variação tonal bastante estreita. Use os tons que vão de claros a médios, mas lembre-se de acentuá-los com alguns toques de tom escuro. Trabalhe sobre a superfície molhada, para as aguadas fluírem delicadamente uma para dentro da outra.

Formas

A névoa dilui os contornos e reduz as formas a simples silhuetas. Os detalhes texturais ficam perdidos, exceto os dos elementos mais próximos de você. Mantenha suas impressões simples: detalhes em demasia destroem o clima de sonho criado.

Cor

Em geral a pintura de um dia enevoado é cinzenta, mas você pode usar outros tons e, ainda assim, produzir uma impressão convincente de neblina. Experimente misturar cinza-lavanda, cinza-azulado ou até mesmo cinza-amarelado. Cores mais vivas aplicadas em aguadas muito claras costumam levar a excelentes resultados, como na pintura ao lado, em que predomina o amarelo-indiano. Compare-a com a fotografia vista acima: a pintura é um tanto mais viva, porém reproduz com a mesma eficácia o efeito do sol da manhã atravessando a névoa.

Atmosfera

Para captar a suave e misteriosa atmosfera de um dia enevoado, mova os pincéis com leveza, criando mudanças gradativas em cor e tom; aplique a cor no papel úmido para obter formas difusas. Ou então pinte a cena da maneira usual, deixe-a secar completamente, mergulhe a pintura na água e retire a cor com um lenço de papel. Depois, acrescente os detalhes, como troncos e galhos.



***Acima:** Nesta aquarela, Ferdinand Petrie usou aguadas sobre superfície molhada para captar a poética atmosfera da paisagem enevoada de uma manhã de inverno.*

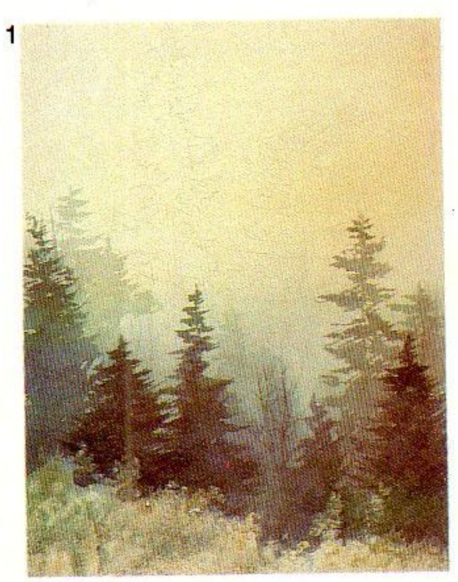


Exemplo: névoa da manhã

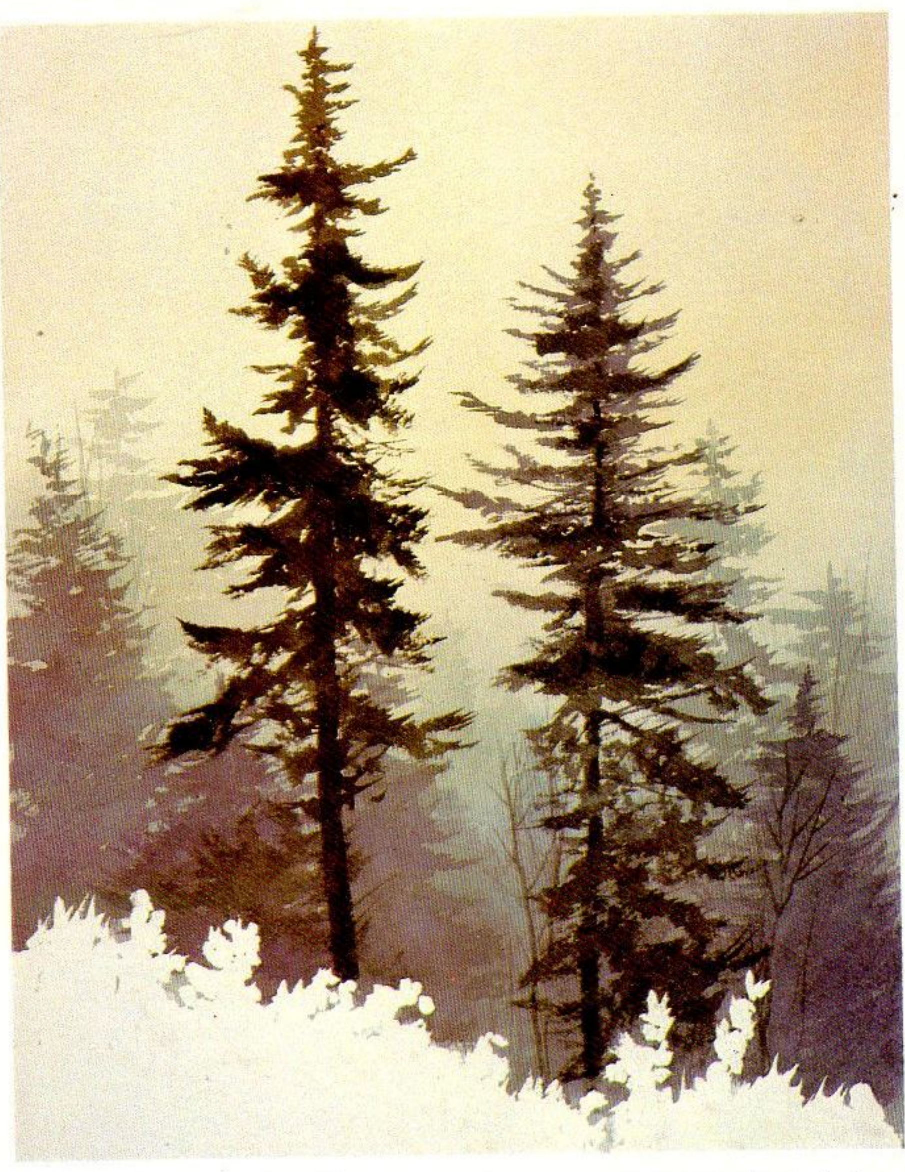
Neste exemplo de uma paisagem montanhosa banhada pela névoa da manhã, o artista Ferdinand Petrie pintou as vagas formas das árvores com sucessivas camadas de aguadas muito claras. Em contrapartida, definiu com bastante nitidez os elementos do primeiro plano, para acentuar a nebulosidade que envolve as árvores mais distantes. Dessa maneira, conseguiu captar todo o mistério e a delicadeza da paisagem sem deixar, no entanto, de incluir na cena os elementos essenciais, para não confundir o observador.

Você pode chegar a um resultado semelhante, se trabalhar sistematicamente, construindo seus tons do mais claro para o mais escuro.

1



2



MATERIAL EMPREGADO

Uma folha de papel para aquarela de 300 g com aproximadamente 20 x 27,5 cm.
Dois pincéis redondos n.os 6 e 8.
Paleta de cinco cores: amarelo-ocre, cinza-Davy, cinza-Payne, azul-ultramar e azul-cerúleo.
Máscara líquida (opcional).

1. Aguada em dégradé

Trabalhando no primeiro plano, esboce levemente o contorno das árvores. A seguir, cubra com máscara as flores e a relva, ou deixe seus espaços em branco, uma vez que serão pintadas por último. Umedeça todo o papel. Prepare uma aguada bem diluída de amarelo-ocre e cinza-Davy e aplique-a, em dégradé, com um pincel redondo n.º 8. Comece pelo tom mais claro, no alto, e, à medida que for se aproximando do primeiro plano, intensifique a aguada com cinza-Payne e azul-ultramar.

2. Comece as árvores

Quando o fundo estiver seco, prepare uma aguada clara de cinza-Davy, azul-cerúleo e amarelo-ocre. Use-a com um pincel redondo n.º 6 para pintar as árvores mais claras do fundo. Faça apenas as silhuetas, sem se preocupar com texturas ou detalhes. Ao secarem, acrescente um pouco mais de azul à mistura e pinte as árvores a meia distância. Em seguida, faça outra fileira de árvores na frente destas; cada fileira deve ser ligeiramente mais escura que a anterior.

3. Pinte o primeiro plano

Acrescente mais cinza-Payne à mistura e pinte as árvores altas do primeiro plano, trabalhando do tronco para fora; varie a densidade da cor para dividir a massa das ramagens.

Pinte a relva do primeiro plano com azul-ultramar e amarelo-ocre. Na borda superior, deixe em branco pequenos trechos do papel para indicar a luz refletida pelo orvalho.



Pintura de rostos

Abaixo: Eddie *(detalhe), de Charles Reid, aquarela, 25 x 25 cm. Ao pintar uma cabeça de perfil, use uma fonte de luz intensa, lateral: ela cria um contraste fascinante de claros e escuros e dá atmosfera à pintura.*

Embora a pintura de retratos seja associada com maior freqüência à tinta a óleo, também a aquarela é muito adequada para estudos de retratos.

Para pintá-los, é importante, antes de mais nada, saber reproduzir os traços fisionômicos. Portanto, pratique bastante o desenho de olhos, narizes e bocas, até dominar bem suas formas. Então, tente pintá-los em aguadas monocromáticas de negro-marfim ou cinza-Payne, como nos exemplos que se seguem. Assim, você desenvolverá a habilidade de modelar formas tridimensionais por meio de aguadas e veladuras, sem ter que lidar ainda com a complicação adicional da cor.

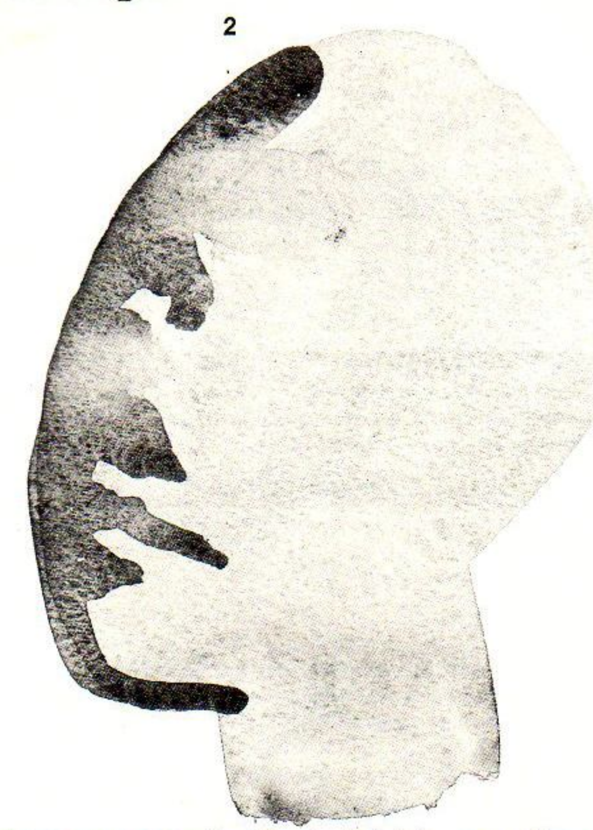


Exemplo: forma básica da cabeça

1



2



3



Neste pequeno exemplo, Charles Reid descreve a forma básica da cabeça humana, utilizando apenas aguadas claras e escuras. O material necessário restringe-se a um pincel redondo n.° 8, um tubo de negro-marfim e uma folha de papel prensado a quente — além de água e lenços de papel. Comece preparando duas aguadas na paleta — uma clara, para o tom de pele, e outra escura, para as sombras.

1. O formato da cabeça

Com a aguada clara, pinte uma figura oval, correspondente à cabeça; com a aguada escura, defina a sombra no lado esquerdo do rosto e do pescoço. Utilize a aguada escura também para indicar a órbita ocular e o plano inferior do nariz.

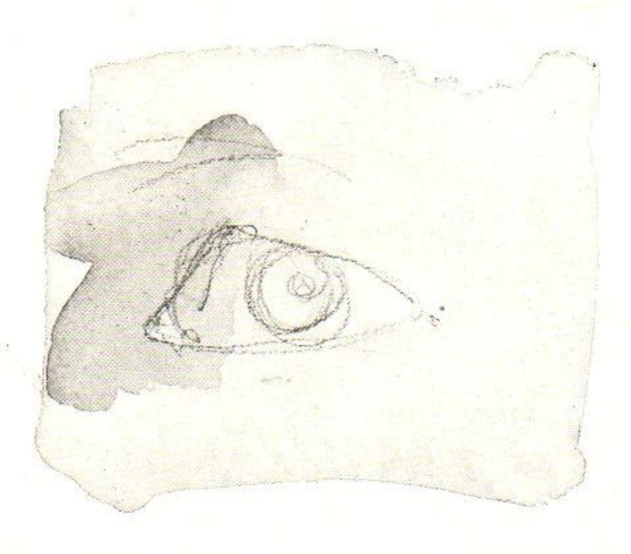
2. Pinte a boca

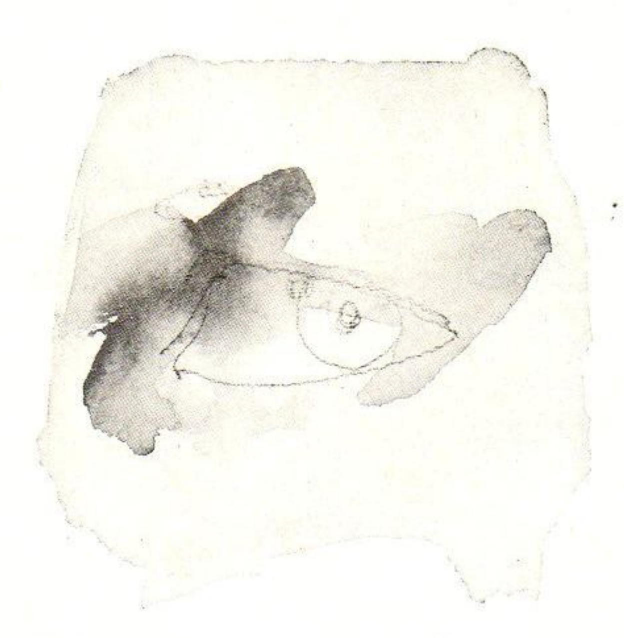
Indique o formato do lábio superior. Ligue as áreas de sombra com as áreas claras, criando para isso um tom médio. Lave o pincel, sacuda-o e faça a sombra em cima do olho; em seguida, puxe o pincel para fora, em direção à área clara, e suavize as bordas com um lenço de papel, criando assim uma gradação suave do claro para a sombra. Use o método para as sombras da maçã do rosto e do alto do nariz.

3. Modele o lado direito do rosto

Clareie e suavize a borda mais próxima dos lábios com água, absorvendo a tinta com um lenço de papel. Agora faça uma figura oval para o olho direito, usando a aguada de sombra. Clareie a parte central do olho, para destacar sua forma arredondada; continue esta área clara subindo para a testa e descendo até o alto da maçã do rosto. Modele a parte inferior da maçã do rosto com uma segunda camada de tom claro, levando-a até a sombra embaixo do lábio inferior. Finalmente, indique a orelha direita.

Exercício: pintura de olhos

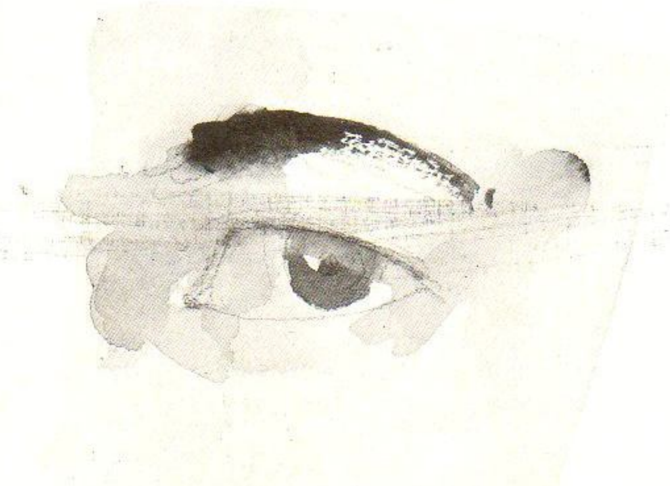




Este exercício propõe que você pinte um olho de meio-perfil. Os materiais usados são os mesmos do exemplo anterior.

1. Esboce levemente a forma do olho e, em seguida, passe uma aguada clara sobre a área toda do desenho. Espere secar e pinte a sombra no canto do olho com a aguada de sombra, deixando-a escorrer sobre o globo ocular e por baixo da pálpebra inferior.

2. Continue a puxar a sombra no alto do olho e indique a sombra na pálpebra superior. Clareie o canto interno do globo ocular removendo um pouco da tinta com o auxílio de um lenço de papel absorvente. Na borda externa faça uma sombra simples, ovalada. Passe o lenço de papel sobre a borda dessa sombra, para clareá-la e, dessa maneira, indicar que a pálpebra superior se projeta para a frente nesse ponto.



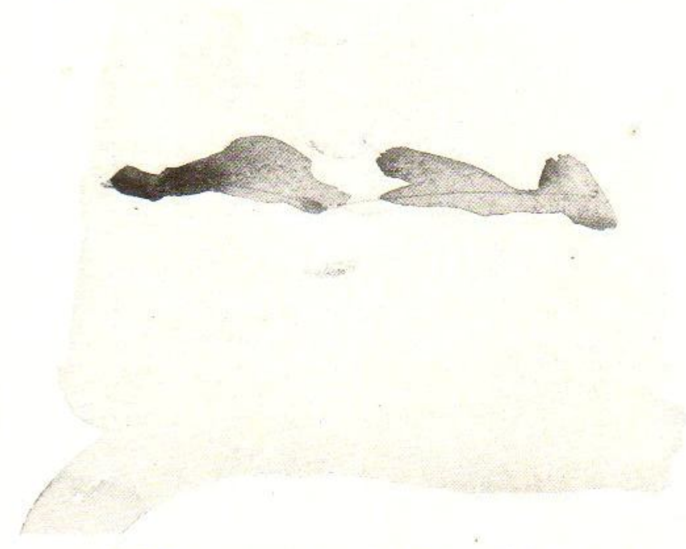


3. Agora, a sobrancelha. Usando pigmento quase puro, comece pela ponta mais grossa, deixando que as bordas se misturem na área de sombra — que ainda está molhada. No ponto em que a sobrancelha se curva, as marcas devem ficar mais finas e mais claras; aqui um toque de pincel seco sugerirá a textura dos fios de sobrancelha. Finalmente, pinte um oval simples para a íris, usando a aguada escura. Deixe um pequeno ponto intacto, para o reflexo.

4. Com a íris ainda úmida, "pingue" um pouco de pigmento puro, para indicar a pupila preta — mas deixe o reflexo intacto. Em seguida, pinte uma faixa escura sobre a pálpebra superior (esta é sempre mais escura que a inferior). Acima dela, pinte uma linha curva, para indicar a dobra da pálpebra. O esboço final deve apresentar contornos fortes e contornos suaves, de maneira que o olho tenha definição, não pareça estático.

Exercício: pintura de bocas

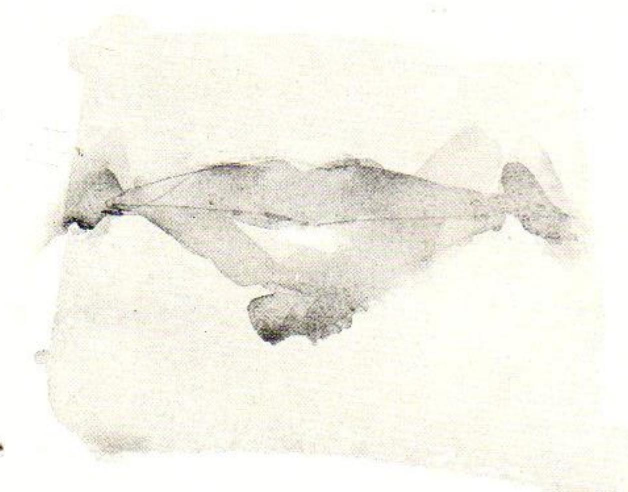


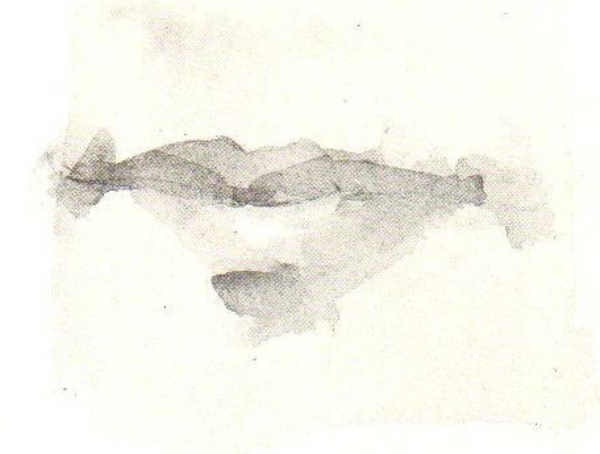


Bocas são difíceis de pintar — na maioria das vezes, ficam com uma aparência dura e sem volume. Este exercício mostra como usar contornos fortes e contornos suaves, para dar à boca uma forma arredondada.

1. Esboce a boca. Com a aguada clara, cubra toda a área da boca e a que fica em torno dela; deixe um pouco do papel em branco no lábio inferior, para indicar um reflexo.

2. Com a aguada escura, pinte primeiro o lábio superior. Geralmente, o canto da boca apresenta uma prega na pele; por isso, inicie sua pincelada nesse ponto e torne-a mais estreita no começo dos lábios. Ao aproximar-se do centro da boca, alargue novamente o traço. Repita esse procedimento do outro lado, deixando uma parte intacta no meio, para indicar a forma arredondada da boca.



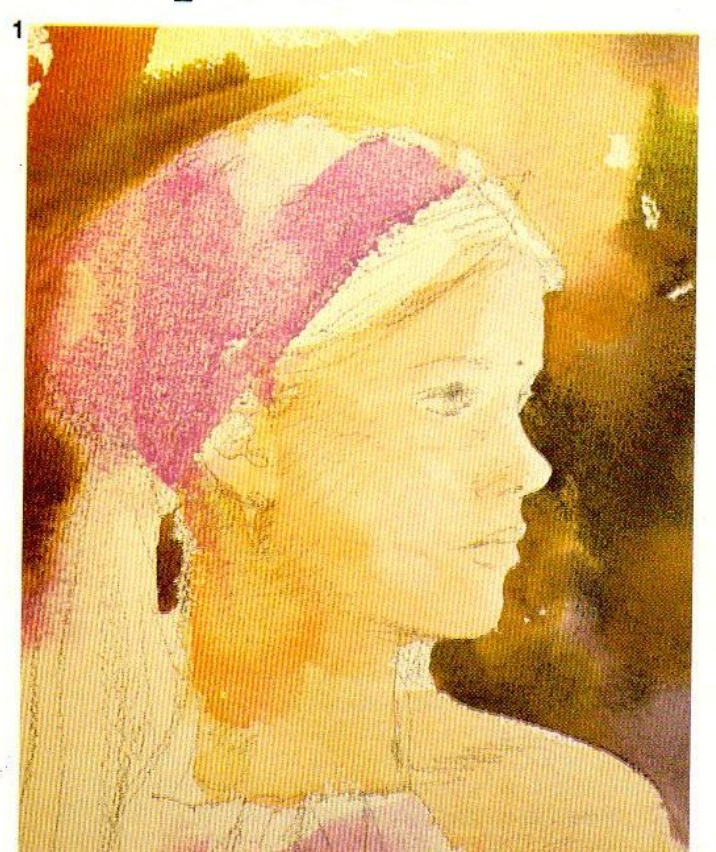


3. Com um pincel limpo e úmido, puxe um pouco do tom dos dois lados da boca para o meio. Em seguida, puxe a sombra para o lábio inferior, partindo dos cantos da boca, e repita o processo que usou para o lábio superior. Deixe que o pigmento dos lábios "sangre" para as áreas de pele mais próximas, criando contornos suaves — caso contrário, a boca dará a impressão de ter sido "colada" sobre o rosto.

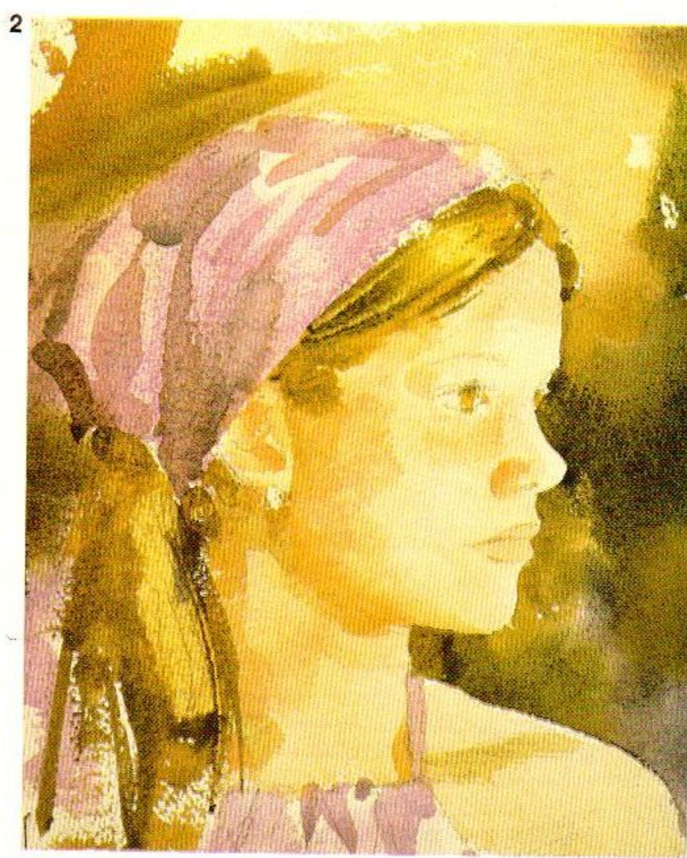
4. Espere a pintura secar e escureça o lábio superior, repetindo o processo usado nas etapas 2 e 3. Do lado direito, traga um pouco desse tom de sombra para o lábio inferior, para evitar que a separação entre o lábio superior e o inferior fique excessivamente rígida. Lembre-se de manter a sensação de suavidade e mobilidade na boca, alternando, para isso, os contornos fortes com os suaves.

Exemplo: Laurel

1



2



MATERIAL EMPREGADO

Uma folha de papel de aquarela de 290 g.
Três pincéis: um chato n.° 8, um redondo n.° 8 e um redondo n.° 4.
Uma paleta de sete cores: amarelo-limão, carmim-alizarin, terra-de-sombra natural, violeta-cobalto, verde-Hooker, terra-de-siena queimado e azul-ultramar. E mais cinza-Payne e negro-marfim para os exercícios preliminares.

Depois de praticar com traços faciais isolados, provavelmente você terá adquirido confiança suficiente para tentar um retrato colorido. Nesta pintura de uma menina, o artista Tom Hill demonstra como formar uma cabeça de aspecto tridimensional convincente, aplicando veladuras com aguadas delicadas.

1. As primeiras aguadas

Comece com um desenho cuidadoso, porém não muito detalhado, do modelo. Umedeça as áreas do rosto e do pescoço, depois cubra-as com uma aguada clara de amarelo-limão, tingido com um pouco de carmim-alizarin, usando um pincel chato n.° 8. Esta será a cor básica da pele.

Quando as áreas do rosto e do pescoço estiverem secas, umedeça o fundo e cubra-o com uma aguada de amarelo-limão. Aplique misturas de verde-Hooker, terra-de-siena queimado, violeta-cobalto e azul-ultramar no fundo molhado.

2. Acrescente os escuros

Espere o rosto secar e, com um pincel redondo n.° 4, aplique tons escuros (amarelo-limão, carmim-alizarin e terra-de-sombra natural) nas narinas, embaixo do olho, na maçã do rosto, na orelha, no pescoço e no ombro. Com um tom mais escuro de violeta-cobalto — modificado com azul-ultramar e um toque de terra-de-siena queimado — indique rapidamente as pregas do lenço.

Usando terra-de-sombra natural e um pincel redondo n.° 8, pinte o cabelo. Espere secar e faça os fios mais escuros com terra-de-sombra natural misturada com um pouco de azul-ultramar e terra-de-siena queimado. Pinte a íris com amarelo-limão e um toque de terra-de-sombra natural.

3. Os toques finais

Pinte a maçã do rosto, os lábios e a área imediatamente abaixo do olho com aguadas claras de carmim-alizarin. Finalmente, pinte os cílios, as sobrancelhas e a pupila com misturas de terra-de-sombra natural e terra-de-siena queimado.

À direita: Laurel, *de Tom Hill, aquarela, 30 x 22,5 cm. Para este retrato de sua filha, o artista escolheu uma pose quase de perfil, mais descritiva e mais interessante que o perfil comum.*

3



Coleção do artista

A abordagem oriental



As ilustrações desta página e da seguinte mostram alguns pincéis chineses, tintas Teppachi e um rolo de papel japonês Hosho.

O excesso de cores e pinceladas muitas vezes compromete o resultado final de uma pintura. Se você tende a sobrecarregar seus trabalhos com detalhes, vale a pena tomar como exemplo o estilo de pintura oriental, que se apóia exatamente na simplicidade e na economia de meios para conseguir toda a sua expressividade.

As genuínas técnicas orientais seguem um conjunto estrito de regras, cuja abordagem, no entanto, foge aos objetivos desta seção.

Assim, em vez de detalhá-las, descreveremos alguns dos instrumentos e materiais de que lançam mão os aquarelistas chineses e japoneses.

Além disso, mostraremos, nas páginas seguintes, como você pode adaptar à visão ocidental a abordagem básica daqueles artistas. A intenção é contribuir para fazê-lo aumentar seu repertório e alcançar a sutileza tão admirada na arte oriental.

Pincéis de bambu

Famosos por sua versatilidade, os pincéis orientais consistem num cabo de bambu e pêlos de carneiro, cabra, doninha ou texugo. Espessos e afilados, os pêlos tanto podem produzir linhas delicadas e fluidas como segurar grandes quantidades de tinta e água para fazer aguadas.

Como os pincéis de bambu não são caros, forme uma coleção deles, começando com um grande, que lhe permitirá fazer aguadas amplas e largas. Antes de usá-lo, lembre-se, porém, de mergulhá-lo em água, por um ou dois minutos, a fim de retirar a cola ou goma, que mantém os pêlos duros e ligados entre si.

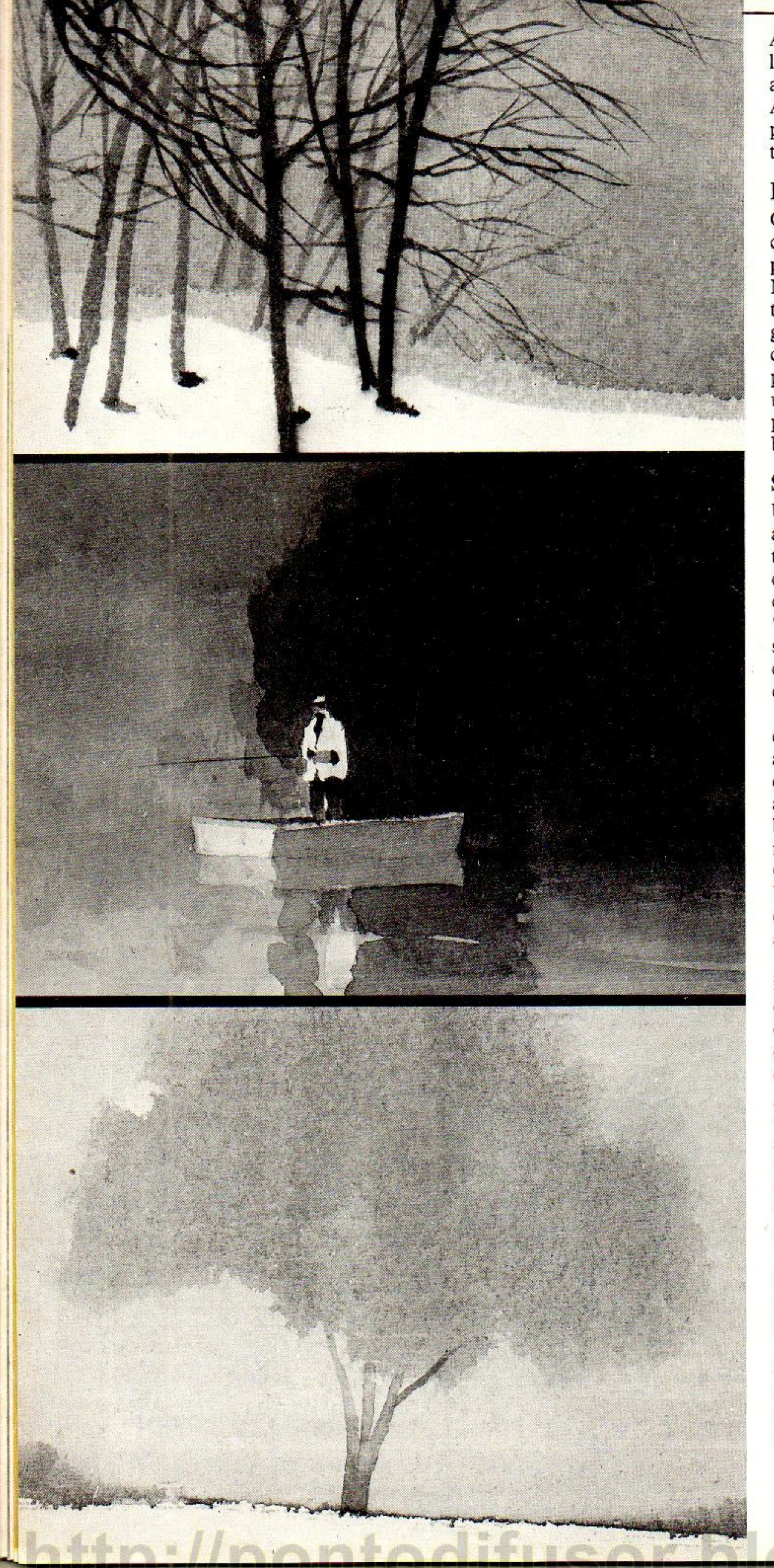
Papel e tinta

O papel de aquarela oriental pode ser adquirido sob a forma de folhas avulsas ou de rolo. Em geral, é mais fino e mais absorvente que o similar ocidental e aceita muito bem aguadas suaves de tinta. Dentre os vários tipos disponíveis no mercado são mais indicados para principiantes o Torinoko e o Masa, que têm um lado liso, para trabalhos lineares delicados, e outro com textura, para aguadas.

A aquarela Teppachi, vista à direita, é de granulação mais grossa que nossa versão em forma de pastilha. Vendida em recipientes de porcelana, pode ser utilizada também pelos que estão se iniciando nessa técnica, porém não é essencial.



John Suett



As aquarelas desta página, elaboradas pelo artista Frederick Wong, combinam a abordagem oriental com a ocidental. Adaptando os mesmos princípios ao seu próprio estilo, você poderá também criar trabalhos mais claros e despojados.

Pinceladas expressivas

Os pintores orientais têm por objetivo captar o espírito do motivo com poucas pinceladas cuidadosamente executadas. Na primeira das três obras à esquerda, o tema é o inverno, evocado pelas linhas rígidas e expressivas das árvores dispostas contra um fundo vazio e desolado. Você pode conseguir um efeito semelhante, usando um único pincel de bambu; para produzir linhas de diferentes espessuras, basta variar a pressão sobre o papel.

Simplicidade de conteúdo

Um dos princípios mais importantes da arte — tanto da oriental como da ocidental — é a seletividade. No caso específico da aquarela, tal princípio é essencial, pois o excesso de elementos pode destruir o "frescor" característico dessa técnica. Assim, cuidado com os detalhes usados sem critério e em demasia, pois só prejudicam o trabalho.

A segunda aquarela da série à esquerda, intitulada *Água calma*, transmite uma agradável sensação de tranqüilidade, porque o artista simplificou a composição em amplas massas de forma, tom e cor. Sabemos que há árvores ao fundo, embora não possamos ver folhas nem galhos. Com a mesma economia de recursos, Wong indicou a água por meio de poucas pinceladas, que ajudam a compor a atmosfera de calma.

Seguindo o exemplo, selecione os elementos de um motivo antes de começar o trabalho; pinte com o mínimo de pinceladas e não tenha medo de deixar espaços vazios: eles também constituem uma eloqüente forma de expressão.

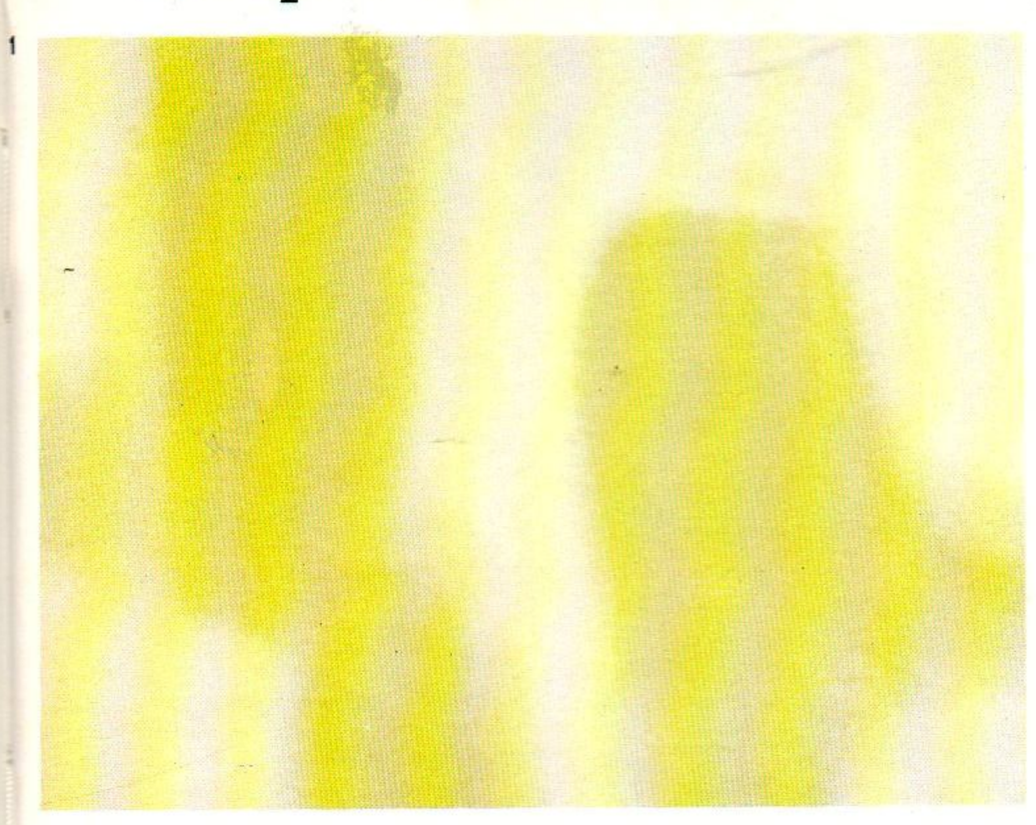
Uso criativo do papel

A terceira obra desta série demonstra as qualidades absorventes do papel de aquarela oriental, que, neste caso, foram combinadas com aguadas para conferir ao motivo uma aparência serena e enevoada.

Wong começou aplicando uma aguada no fundo, em toda a superfície. Deixou-a secar um pouco e pintou a fronde da árvore com uma aguada mais escura.

Em seguida, inclinou a prancha de desenho, fazendo o pigmento espalhar-se sem fugir ao seu controle. Assim conseguiu o efeito de névoa, que constitui o maior atrativo desta aquarela.

Exemplo: cena de verão

1


A abordagem oriental baseia-se na simplicidade de composição aliada à economia de tinta. Os dois princípios são fielmente obedecidos na aquarela *Verões passados,* em que, com poucas aguadas, Frederick Wong conseguiu captar formas da natureza em constante mutação.

1. A primeira aguada

Depois de molhar e esticar o papel, umedeça toda a superfície com uma esponja embebida em água. Se usar o delicado papel de aquarela chinês ou japonês, para evitar o risco de estragá-lo substitua a esponja por um umidificador em spray. Deixe secar.

Na paleta, prepare uma mistura de verde-oliva e amarelo-ocre. Faça os traços com pincel redondo n.° 6 (ou pincel chinês n.° 3). Observe que as manchas verdes verticais reproduzem dois grupos de árvores e seus reflexos na água.

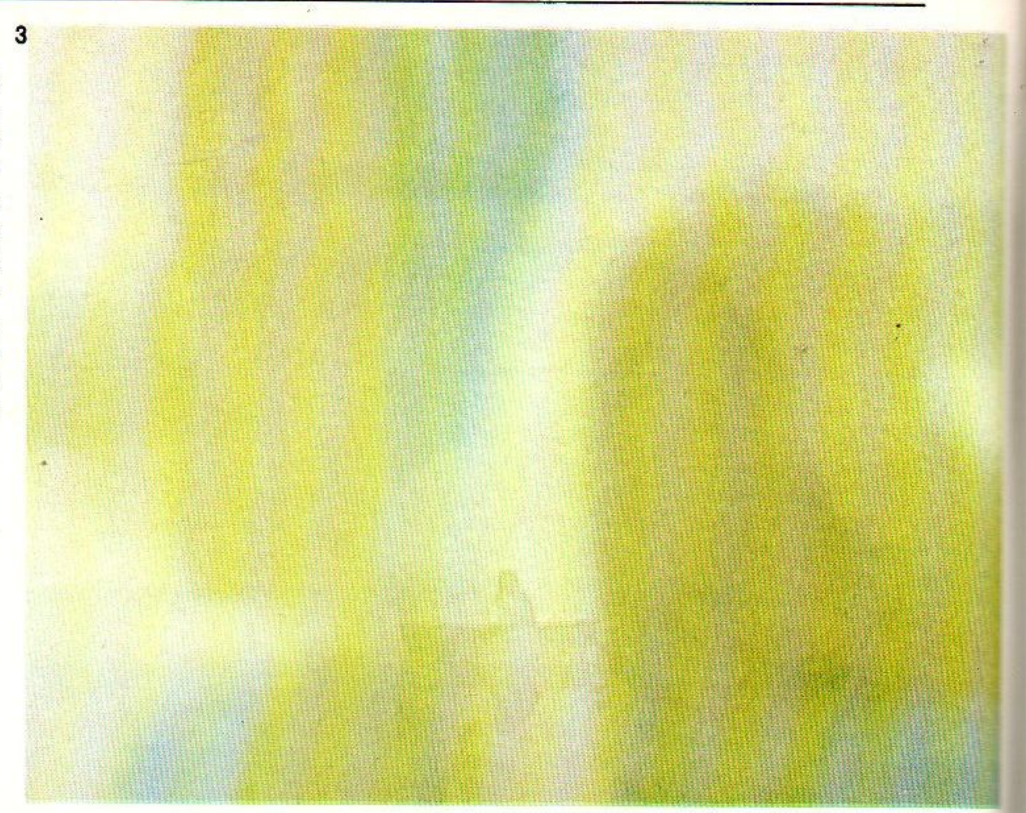
2


2. Céu e água

Prepare uma aguada pálida de azul-ftalo e passe-a sobre o papel, para o céu e a água. Deixe que as pinceladas se espalhem suavemente, sobrepondo-se à primeira aguada em alguns lugares, para criar cores sutis.

3. O barco

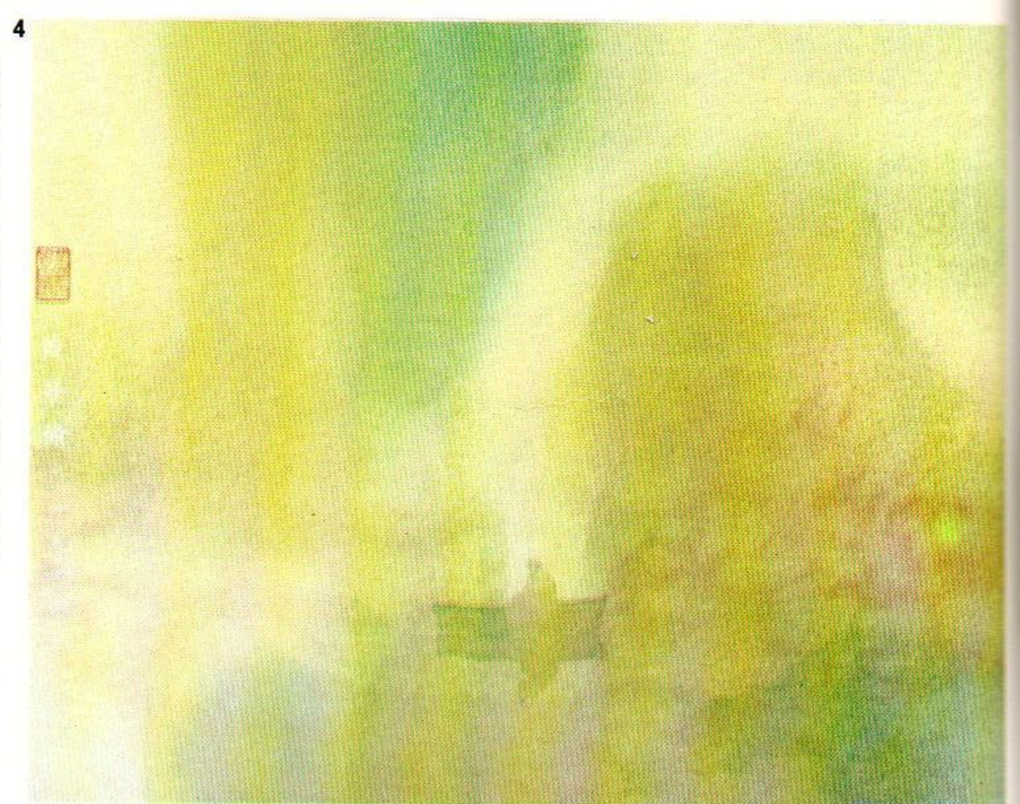
3



Prepare na paleta uma aguada bem pálida de terra-de-sombra natural. Com um pincel redondo n.° 4 (ou pincel chinês n.° 12), defina levemente a figura do homem e o barco, bem como seus reflexos na água. Sendo eles o foco de interesse da obra, sua posição é muito importante: coloque-os no terço inferior do quadro, de modo que sua silhueta se destaque contra a parte mais clara da aguada do fundo. Deixe secar completamente.

4. Acentue a definição

4



Usando pincel n.° 4 de ponta fina (ou pincel chinês n.° 12) e uma aguada mais densa de terra-de-sombra natural, defina melhor a figura do homem. Trabalhe o barco e seu reflexo na água, para torná-los mais nítidos.

Com um pincel redondo n.° 6 (ou pincel chinês n.° 3), passe, na parte inferior da obra, uma aguada clara de terra-de-siena queimado, para intensificar a textura. Quando a aguada começar a assentar, aplique sobre ela água pura, com leves batidas de um pincel n.° 4 (ou pincel chinês n.° 12); retire o excesso com um pedacinho de lenço de papel. Com isso, você transmitirá a sensação de suave movimento na superfície da água.

5



Coleção do artista

Acima: Verões passados, *de Frederick Wong, aquarela sobre papel japonês Masa, 37 x 43 cm. As amplas aguadas ocidentais combinam-se com a simplicidade de composição típica da arte oriental.*

5. Os toques finais

Com uma aguada de terra-de-sombra natural e pincel redondo n.º 4 (ou pincel chinês n.º 12), faça os toques finais dos detalhes de luz e sombra no homem e no barco, aumentando seu volume. Indique a sombra sob a aba do chapéu com um traço minúsculo. Retire o excesso de pigmento da borda superior do barco e do espaço entre o fundo deste e seu reflexo. Finalmente, coloque um toque de sombra em cada lado do homem, para frisar sua posição.

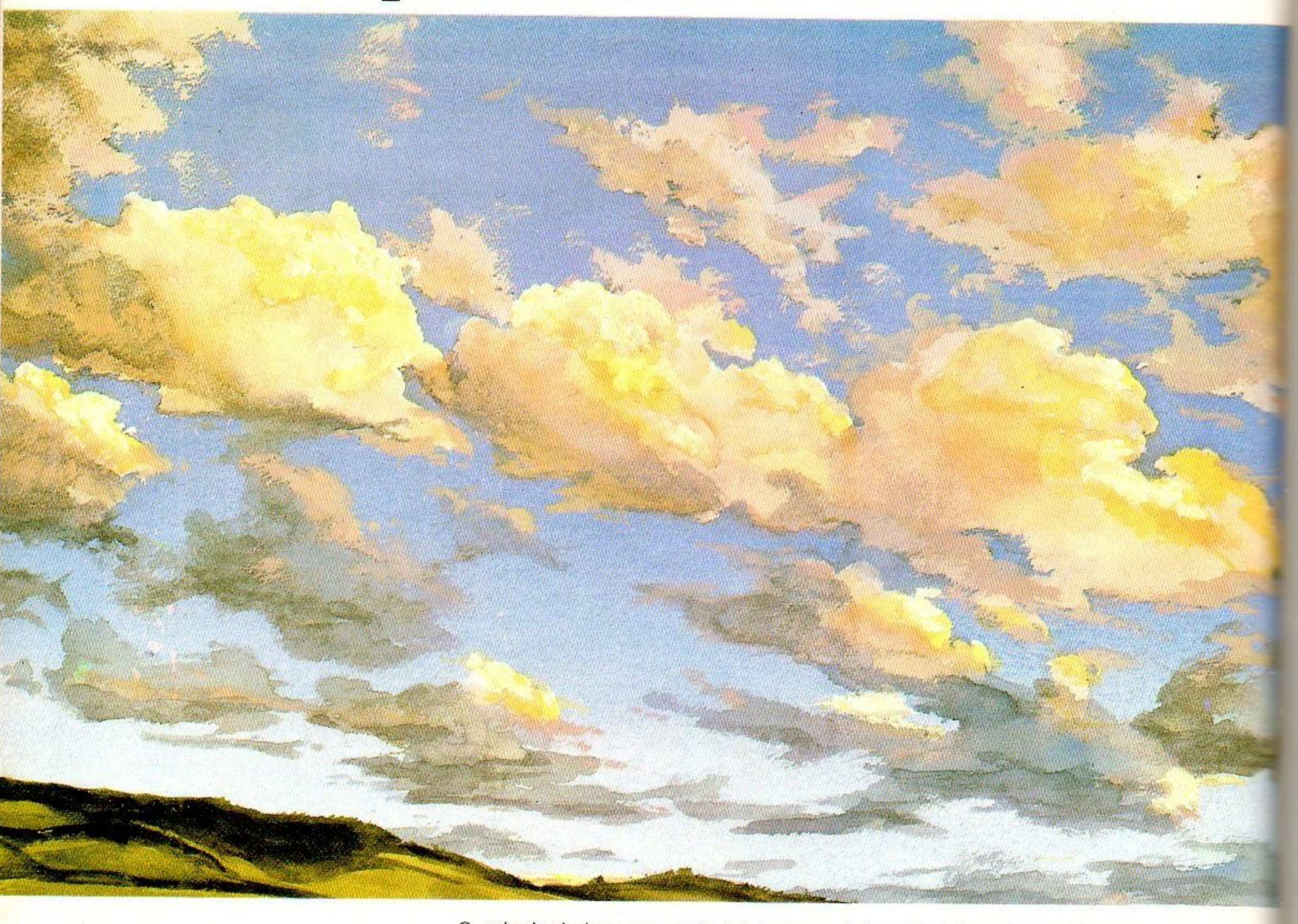
Todos esses detalhes devem ser trabalhados com sutileza, de modo que o centro de interesse do quadro não se destaque demais.

Verões passados é uma pintura ocidental, que usa aguadas em vez de traços caligráficos; no entanto, sua composição muito simples revela a influência oriental. O céu, a água e as árvores são apenas sugeridos, enquanto a inclusão do pequeno barco contribui para determinar a escala e a perspectiva do conjunto, que irradia uma repousante sensação de serenidade.

MATERIAL EMPREGADO

Uma folha de papel comum esticado, ou uma folha de papel japonês Masa, com cerca de 38 x 43 cm.
Paleta de cinco cores:
verde-oliva, amarelo-ocre, azul-ftalo, terra-de-siena queimado e terra-de-sombra natural.
Dois pincéis redondos, um n.º 6 e outro n.º 4 (ou pincéis chineses n.º 3 e n.º 12).
Umidificador em spray ou esponja para aquarela e lenços de papel.

Pintura de poentes



Acima: Uma boa pintura do entardecer nem sempre inclui o sol. Ferdinand Petrie pintou apenas estas nuvens suaves, que refletem os tons róseos e dourados do sol poente.

☆ **MATA-BORRÃO**
Para muitos aquarelistas, o mata-borrão é indispensável para pintar sobre o papel úmido. Ao fazer uma aguada grande, por exemplo, você pode absorver o excesso de tinta com a borda de uma folha de mata-borrão. Ao contrário dos lenços de papel, ele absorve a umidade, deixando a cor intacta — e, depois de seco, você pode usá-lo de novo, repetidas vezes.

O principal risco que todo iniciante enfrenta ao pintar um pôr-do-sol é o de exagerar as suas cores. De fato, o céu, ao entardecer, exibe cores reluzentes e uma luminosidade intensa. Os pigmentos de aquarela, no entanto, não têm o mesmo vigor. Assim, a solução não está em sobrepor muitas camadas de cores quentes — o resultado seriam cores vivas, e não luminosas, como se pretende.

Para obter um efeito convincente, o segredo é contrapor os vermelhos, alaranjados e violetas a cores muito mais frias, como azuis ou verde-azulados. E para "aquecer" o céu, uma boa dica é usar tons frios e escuros na paisagem.

Pigmentos transparentes

Pigmentos puros, bem diluídos, transparentes, são os mais adequados para transmitir a luminosidade brilhante do céu ao pôr-do-sol. Portanto, seja moderado no uso de cores opacas, como os cádmios e os ocres, e abuse de cores como o vermelhão, o carmim-alizarin, o vermelho-claro e o amarelo-limão. Para o céu, use azul-cobalto com toques de azul-ultramar.

Todas essas cores podem ser misturadas sem perder a transparência. Juntar um toque de carmim-alizarin ao azul-cobalto, por exemplo, produz um violeta brilhante, enquanto um pouco de vermelho acrescentado ao azul-cobalto é perfeito para as áreas sombreadas das nuvens.

Exemplo: pôr-do-sol nas montanhas

Nem todo pôr-do-sol apresenta cores brilhantes e intensas. Num céu nublado ou enevoado, por exemplo, tons delicados de lavanda misturam-se aos azuis e cinzas para criar uma atmosfera mais calma.

Neste esboço em aquarela, o artista Ferdinand Petrie capta a impressão de luz suave, enevoada, infiltrando-se através de nuvens escuras e incidindo sobre as montanhas.

1. A aguada do céu

Desenhe rapidamente as principais linhas da composição. Ela é unificada pela luz, que incide sobre a cena inteira, fazendo com que o céu se harmonize com as montanhas.

Para captar esta harmonia, comece a aguada do céu em dégradé, nas montanhas que delimitam a linha do horizonte. Comece com carmim-alizarin, e então, subindo, acrescente um pouco de amarelo-limão para criar um alaranjado brilhante. Finalmente, na parte superior, faça uma aguada fina de azul-cobalto.

Agora, pegue um pincel carregado de água e puxe um pouco do carmim-alizarin para baixo, sobre a serra.

2. As nuvens

Quando a aguada do céu estiver seca, pinte as nuvens. Comece pelas mais escuras, no alto, usando azul-cobalto, e toques de carmim-alizarin e terra-de-siena queimado. À medida que for descendo em direção às montanhas, clareie o tom das nuvens com mais água.

3. As montanhas

Comece pintando as do fundo com aguadas de azul-ultramar e carmim-alizarin. À medida que se aproximar do primeiro plano, escureça um pouco cada uma das cadeias.

Deixe cada parte secar antes de pintar a próxima, para que fiquem nítidos os contornos dos picos.

MATERIAL EMPREGADO

Uma folha de papel de 290 g, com cerca de 17,5 x 20 cm.
Dois pincéis: um chato n.° 4 e um redondo n.° 4.
Paleta de cinco cores: carmim-alizarin, amarelo-limão, azul-cobalto, terra-de-siena queimado e azul-ultramar.
Mata-borrão.



Exemplo: reflexos ao anoitecer

Foto: John Shaw

Acima: Um clássico poente, com o sol parecendo mergulhar na água, que amplifica seu brilho.

Este exemplo foi preparado por Ferdinand Petrie com base na foto acima. Pratique as técnicas por ele empregadas e então tente pintar um pôr-do-sol em locação. Lembre-se, porém, de que ao pintar ao ar livre você terá que lidar com o rápido esmaecimento da luz e com a contínua modificação das formas e cores das nuvens.

Selecione uma gama limitada de cores para trabalhar — você não terá tempo de ficar escolhendo muito as cores quando o sol começar a se pôr. Além disso, ao pintar, olhe para o céu todo em vez de ater-se a partes isoladas. Trabalhe com pinceladas largas de cor sobre o papel umedecido, para que as cores se misturem no papel e não na paleta (isso produzirá uma pintura mais luminosa).



☆ PASTEL OLEOSO

Ao pintar um céu com faixas de cor, como o deste exemplo, talvez fique difícil impedir que as cores se misturem. Uma maneira prática de contornar este problema é desenhar as faixas levemente, com um pastel oleoso ou um pedaço de vela, e depois pintar o fundo sobre elas. Quando o papel secar, remova a cera cobrindo-a com lenços de papel e passando um ferro quente por cima (se estiver usando pastel colorido, você pode manter as linhas de cera).

Paul Osborne. Foto: Alex Sanderson

1. A pintura de base

Desenhe os principais elementos da composição — a linha do horizonte e a árvore da esquerda.

Umedeça a folha inteira e comece a aplicar o tom quente de base para o céu. Com um pincel chato n.º 6, aplique uma aguada bem rala de azul-cobalto sobre a parte superior do papel.

A partir dessa área, siga em direção à base do papel, aplicando uma aguada em dégradé de carmim-alizarin e amarelo-limão, bem diluída para produzir um tom pálido.

Enquanto esta aguada ainda estiver úmida, pinte as faixas de cor viva perto do horizonte, usando carmim-alizarin, laranja-cádmio e vermelho-cádmio. Não trabalhe demais essas faixas — pinte-as rapidamente e deixe que elas se fundam.

2. Os tons frios

Espere o papel secar e comece a marcar a parte superior do céu com tons frios, trabalhando com aguadas pálidas de azul-cobalto e azul-ultramar. Deixe aparecer algumas marcas do alaranjado de base para dar maior brilho à pintura.

Abaixo dessa área o céu fica com uma tonalidade esverdeada. Ela é feita aplicando uma aguada muito pálida de azul-cobalto sobre as áreas amarelas da pintura de base. Em seguida, acrescente toques de malva (uma mistura de carmim-alizarin e azul-ultramar) e um alaranjado forte e brilhante (carmim-alizarin e amarelo-gamboge) ao longo do horizonte.

Se for necessário, torne a umedecer a área do lago e repita as cores do céu, levemente suavizadas, na água. Deixe o papel secar.

Usando uma mistura densa de terra-de-sombra queimado e azul-ultramar, pinte as silhuetas das árvores do fundo e os galhos e folhas que emolduram o primeiro plano.

Agora dilua a tinta e pinte os reflexos das árvores no alto do lago.

3. O primeiro plano

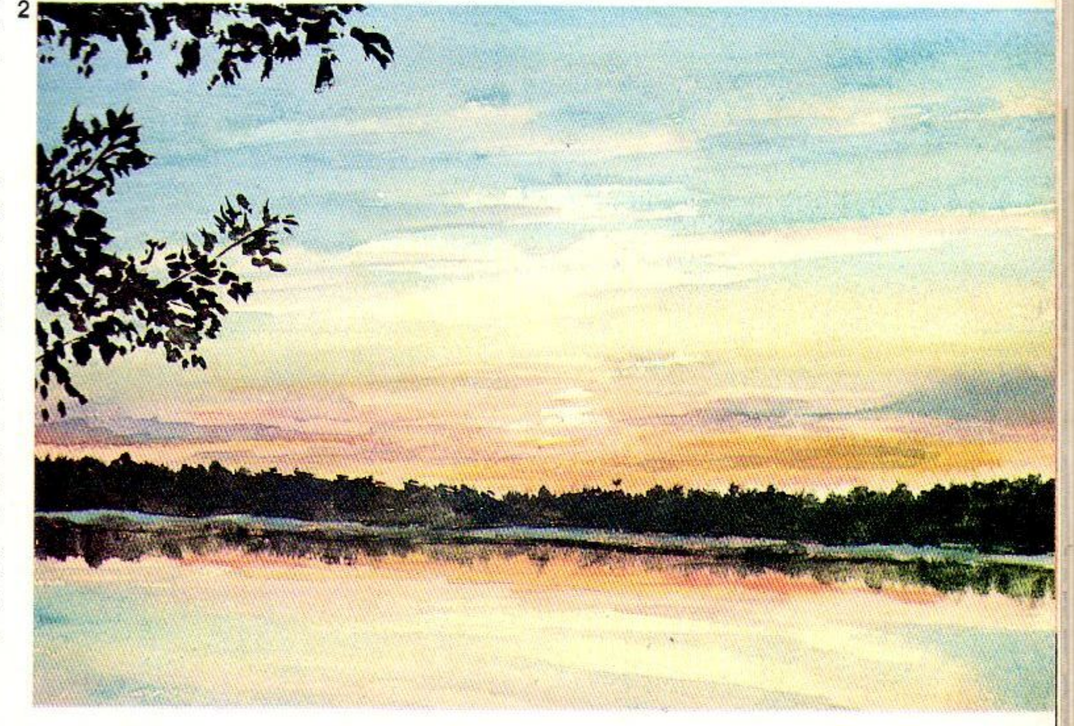
Reforce os reflexos azuis da água para "aproximar" o primeiro plano do observador.

Finalmente, pinte as plantas aquáticas usando terra-de-sombra queimado e azul-ultramar (trabalhe com pincel seco, aplicando a tinta com toques leves).

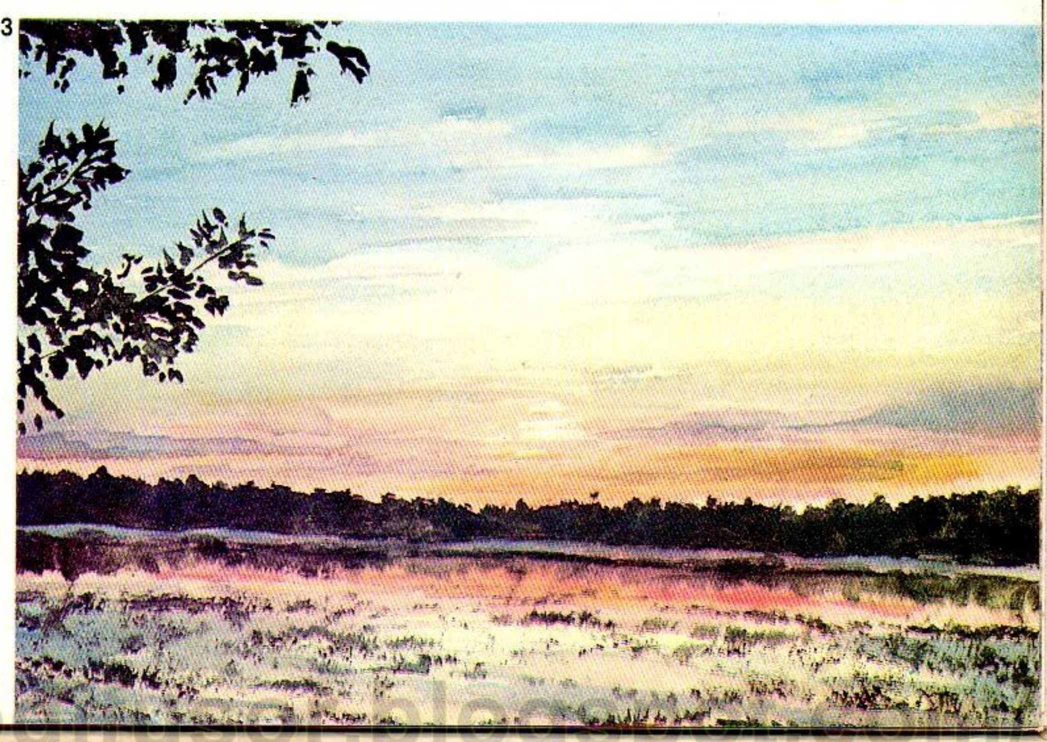
1



2



3



A pintura pronta

Nesta página a pintura pronta foi bastante ampliada para que você possa ver melhor como o artista conseguiu os efeitos desejados.

A. O céu

Na parte superior do céu, tons frios contribuem para tornar mais vibrantes as cores quentes do horizonte. Estas aguadas são suficientemente pálidas e transparentes para revelar a pintura de base rosada, o que cria uma sensação atmosférica.

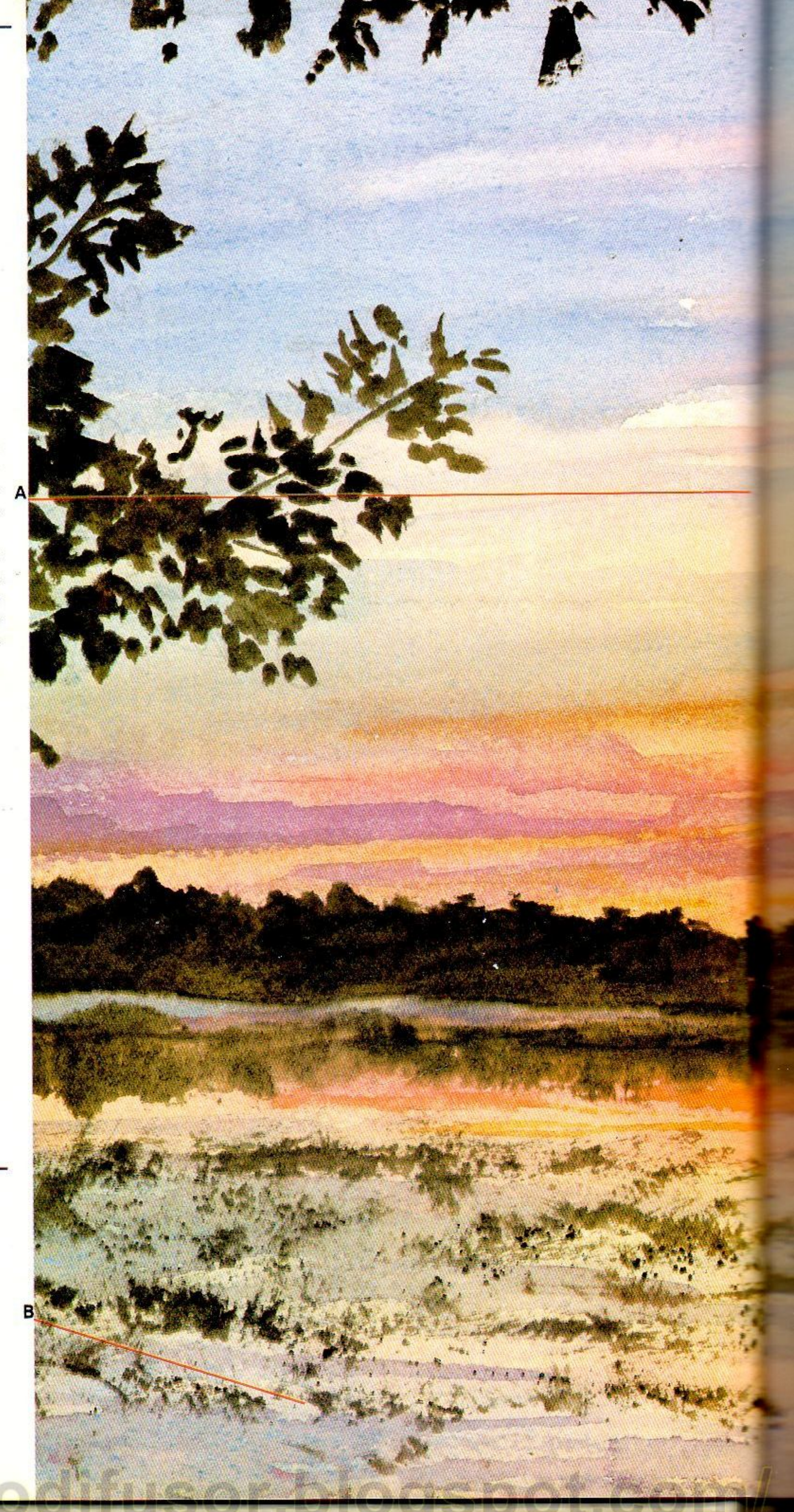
B. O primeiro plano

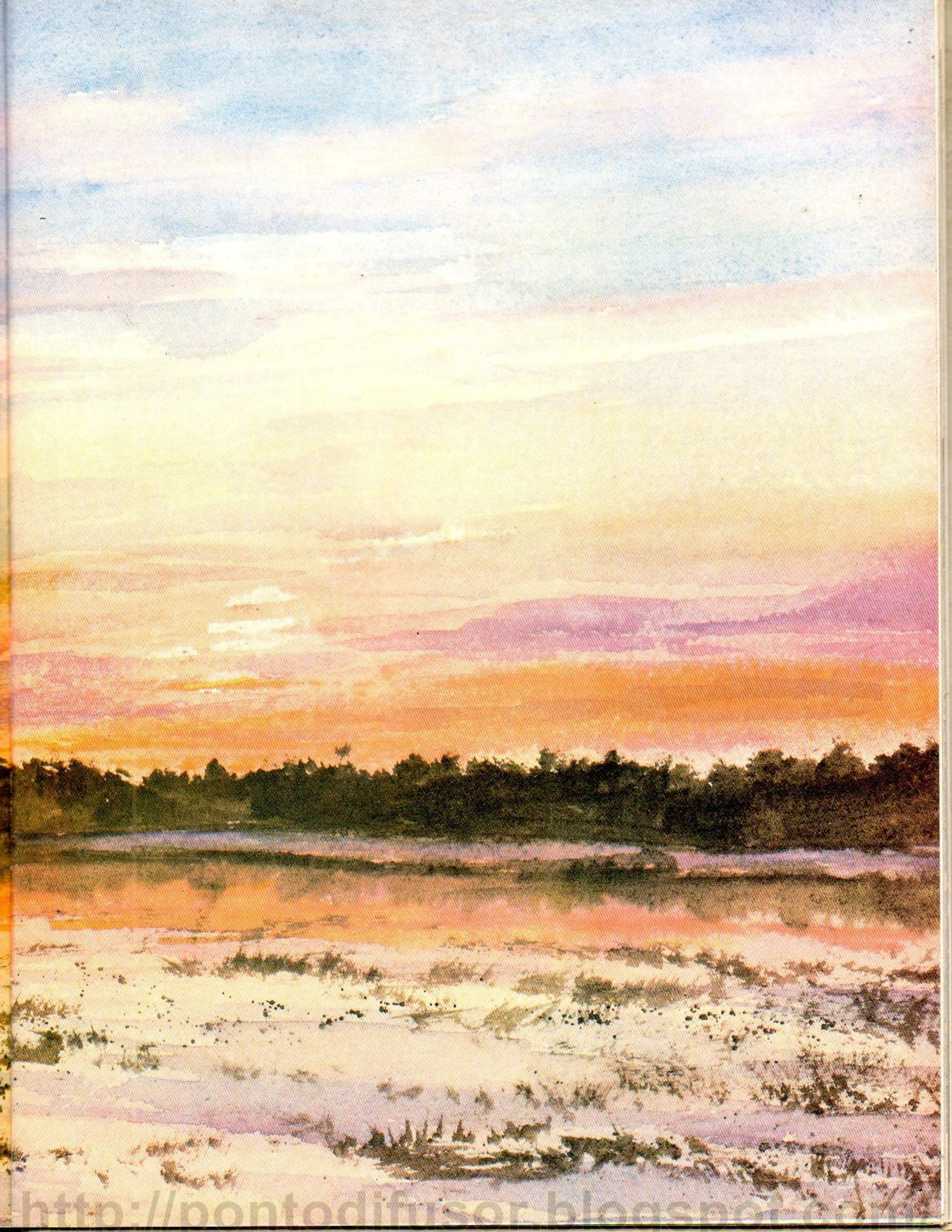
As cores quentes do céu impregnam a água, mas aqui os tons escuros são mais fortes. Enquanto a pintura de base une o céu e a água, as áreas escuras de capim e as passagens em roxo azulado profundo projetam o primeiro plano para a frente.

Finalmente, note como a sensação de luz e cor cintilantes desta pintura é reforçada pela linha escura de árvores a distância, e pelo delicado rendilhado das folhas que emoldura o lado esquerdo do primeiro plano.

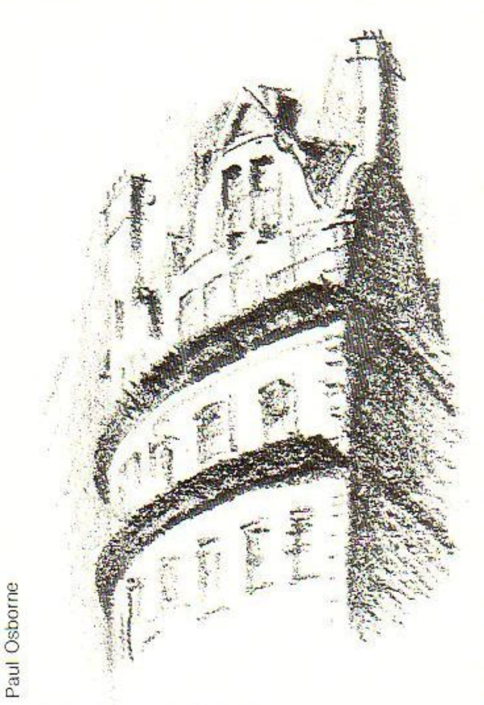
MATERIAL EMPREGADO

Uma folha de papel de 290 g, com cerca de 25 x 17,5 cm.
Dois pincéis: um chato n.° 6 e um redondo n.° 6.
Paleta de oito cores: azul-cobalto, carmim-alizarin, amarelo-limão, laranja-cádmio, vermelho-cádmio, amarelo-gamboge, azul-ultramar e terra-de-sombra queimado.
Mata-borrão.





Pintura de construções



Paul Osborne

ESBOÇOS TONAIS
Anote em seu bloco todos os detalhes arquitetônicos interessantes que observar. Um esboço tonal como este fornece valiosas informações sobre iluminação para posterior aproveitamento numa pintura.

A obtenção de um resultado convincente na pintura de prédios e construções depende muito da observação inicial que se faz da cena a ser pintada. Como regra geral, uma boa sugestão é olhar não exatamente para o prédio, suas formas e detalhes, mas para a maneira como a luz incide sobre ele.

Muitos pintores perdem tempo reproduzindo minuciosamente cada tijolo ou pedra, e dedicam pouquíssima atenção aos contrastes de luz e sombra — que, na verdade, são o que dá vida a um prédio, transmitindo-lhe a sensação de solidez.

Hora do dia

Olhe para os prédios em diferentes horários e condições de tempo. Veja como uma casa comum se transforma quando envolvida pelas sombras de um dia claro ou pela luz dourada de um pôr-do-sol.

Procure obter ângulos interessantes. Na pintura abaixo, o artista posicionou-se de maneira a apanhar os planos iluminados das casas em forte contraste com os sombreados.

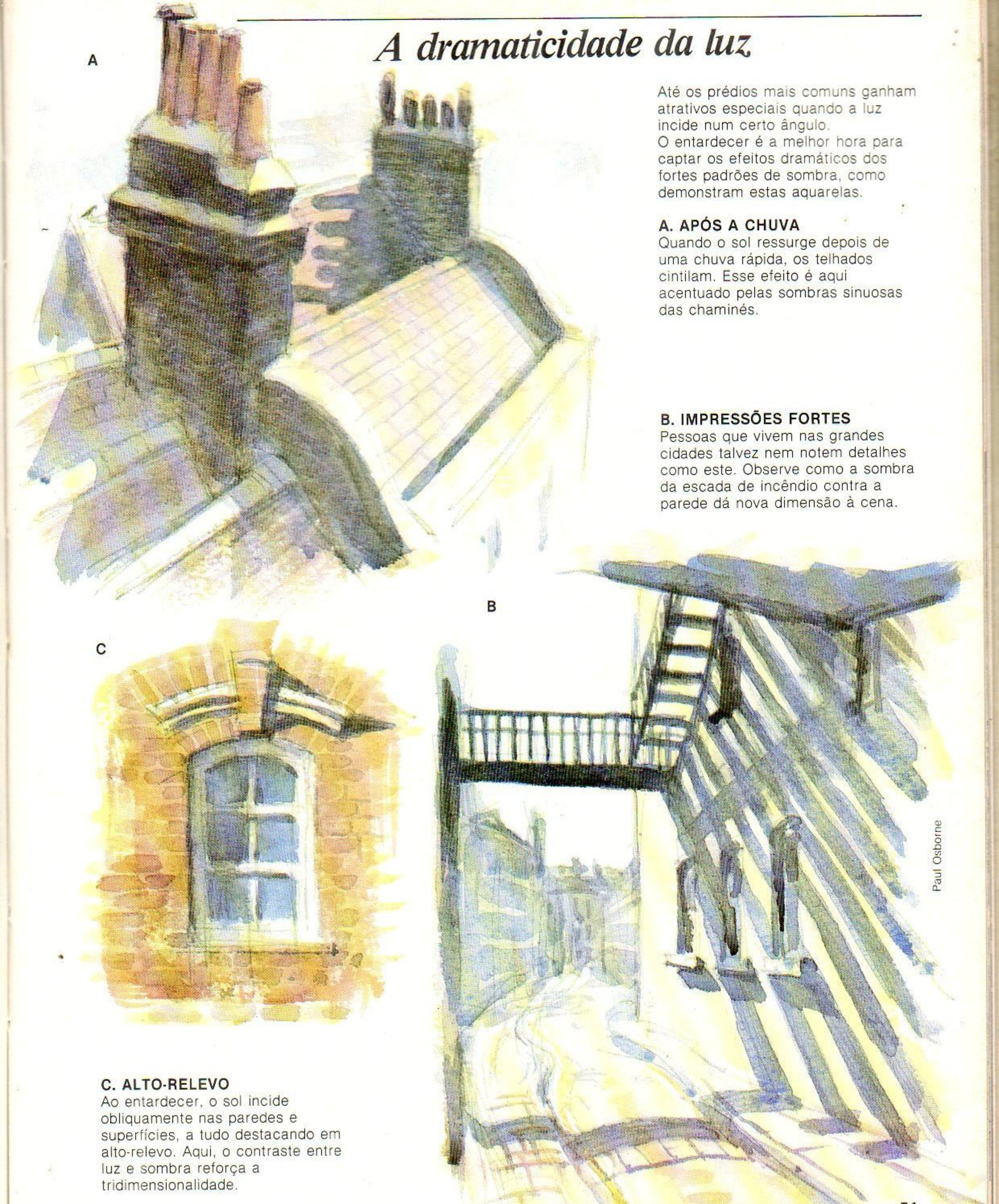
Pintura sem esforço

As melhores pinturas em aquarela têm aparência natural, sugerindo texturas obtidas com leves toques. Para conseguir isso, concentre-se primeiro nas formas geométricas simples dos prédios. Só depois acrescente detalhes como portas e janelas, com algumas pinceladas "informais". Lembre-se de que, em aquarela, um pequeno toque do pincel pode expressar volume. E, quanto mais toques você aplicar, maior o perigo de perder aquela característica atmosfera de suavidade e frescor.

Abaixo: Casa na ilha, *de Philip Jamison, aquarela, 25 x 37 cm. Pinte prédios a partir de diferentes pontos de vista. Aqui, o artista escolheu um ângulo de visão inferior, para destacar a casa contra o céu.*

A dramaticidade da luz

Até os prédios mais comuns ganham atrativos especiais quando a luz incide num certo ângulo.
O entardecer é a melhor hora para captar os efeitos dramáticos dos fortes padrões de sombra, como demonstram estas aquarelas.

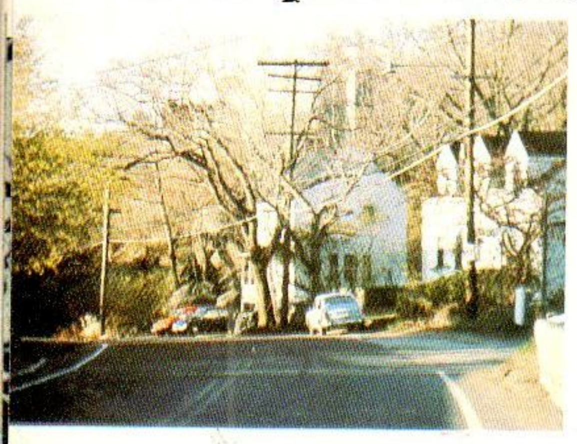


A. APÓS A CHUVA
Quando o sol ressurge depois de uma chuva rápida, os telhados cintilam. Esse efeito é aqui acentuado pelas sombras sinuosas das chaminés.

B. IMPRESSÕES FORTES
Pessoas que vivem nas grandes cidades talvez nem notem detalhes como este. Observe como a sombra da escada de incêndio contra a parede dá nova dimensão à cena.

C. ALTO-RELEVO
Ao entardecer, o sol incide obliquamente nas paredes e superfícies, a tudo destacando em alto-relevo. Aqui, o contraste entre luz e sombra reforça a tridimensionalidade.

Exemplo: manhã no cabo





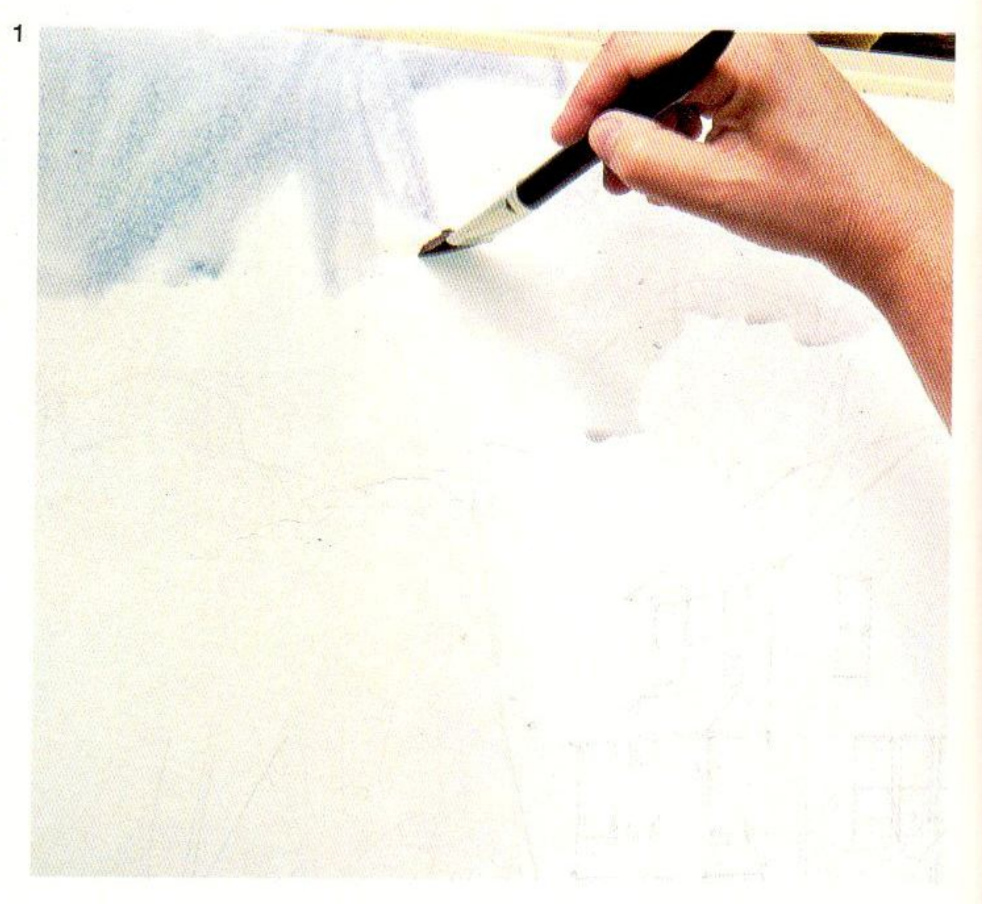
Neste belo exemplo de uma paisagem matinal, o aquarelista Irving Shapiro ensina como pintar prédios com seus vários elementos ao redor. Em outras palavras, trata-se de harmonizar a solidez e geometria das casas com as formas imprecisas do céu, da terra e das árvores. Ele começa pintando as áreas amplas, que definem a ''chave das cores'' da pintura.

Pela fotografia pode-se ter uma idéia da dificuldade oferecida pela cena escolhida. As casas estão no meio de árvores desfolhadas pelo inverno e que projetam muitas sombras; há carros na rua e uma confusão de postes e fios. Para eliminar o excesso de detalhes, Shapiro fez um esboço tonal (à direita), onde colocou a essência do que lhe interessava. Note que as árvores foram simplificadas e os carros e postes omitidos.

1. Pinte o céu

Comece com um leve desenho a lápis, baseado em seu esboço tonal. Depois molhe a região do céu. Para estabelecer a luz e a atmosfera apropriadas, aplique bastante azul-cobalto, um pouco de violeta-cobalto e de terra-de-siena natural na região do céu. Use o pincel chato n.° 10.

1



MATERIAL EMPREGADO

Folha de papel áspero, de aquarela, com cerca de 52,5 x 73,5 cm.
Paleta de dez cores: azul-cobalto, terra-de-siena natural, carmim-alizarin, terra-de-siena queimado, marrom-garança-alizarin, terra-de-sombra natural, verde-oliva, azul-cerúleo e azul-Winsor.
Pincéis: um chato n.° 10, um redondo n.° 10 e um redondo n.° 4.

2



2. O fundo

Antes que a aguada do céu seque, comece a desenvolver audaciosas formas coloridas para sugerir árvores de outono a meia distância e no fundo. Trabalhe ainda com o pincel chato n.° 10 e misturas variadas de terra-de-siena queimado, terra-de-siena natural e azul-Winsor. Aplique pinceladas soltas e vívidas, deixando que as cores se misturem nos locais onde se tocam.

A fusão das cores nos limites entre as árvores molhadas e o céu, também molhado, aumenta a impressão de distanciamento.

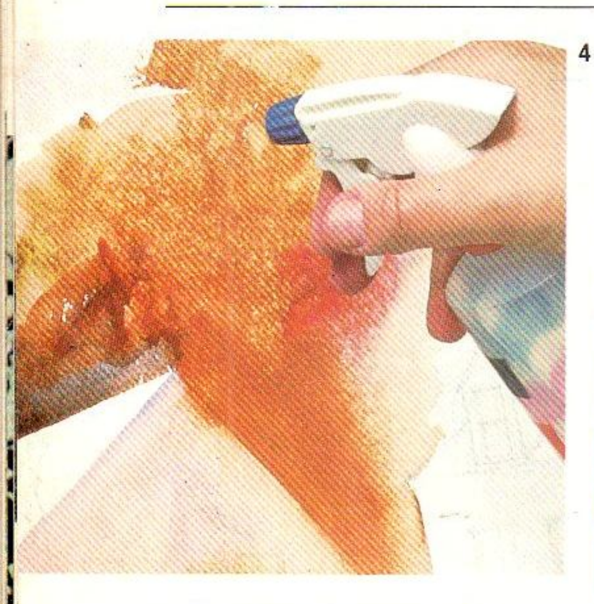
3



3. Pinte a casa

Enquanto a massa de ramagens ao fundo ainda está molhada, comece a pintar o lado sombreado da casa. O pincel continua sendo o chato n.° 10. Aplique uma aguada composta de carmim-alizarin e verde-oliva.

Não se preocupe se essa aguada de sombra avançar um pouco sobre a do fundo. Isso dará maior unidade à pintura. E não fique pensando apenas em pintar "coisas": desenvolva primeiro os padrões mais amplos, despreocupado dos contornos e detalhes internos, senão você acabará com uma composição fragmentada, cheia de partes desencontradas.



4



4. Textura da ramagem

Insinue a textura da ramagem das árvores localizadas a meia distância. Um método muito interessante de fazer isso consiste em deitar o trabalho e borrifar água sobre a cor ainda molhada da ramagem (ver acima). Isso vai criar minúsculas marcas, sugerindo o brilho do sol nos ramos mais altos, ao mesmo tempo que transmite impressão de movimento. Antes de passar para a etapa seguinte, aplique delicadamente um lenço de papel sobre as árvores, tal como ilustrado acima.

5

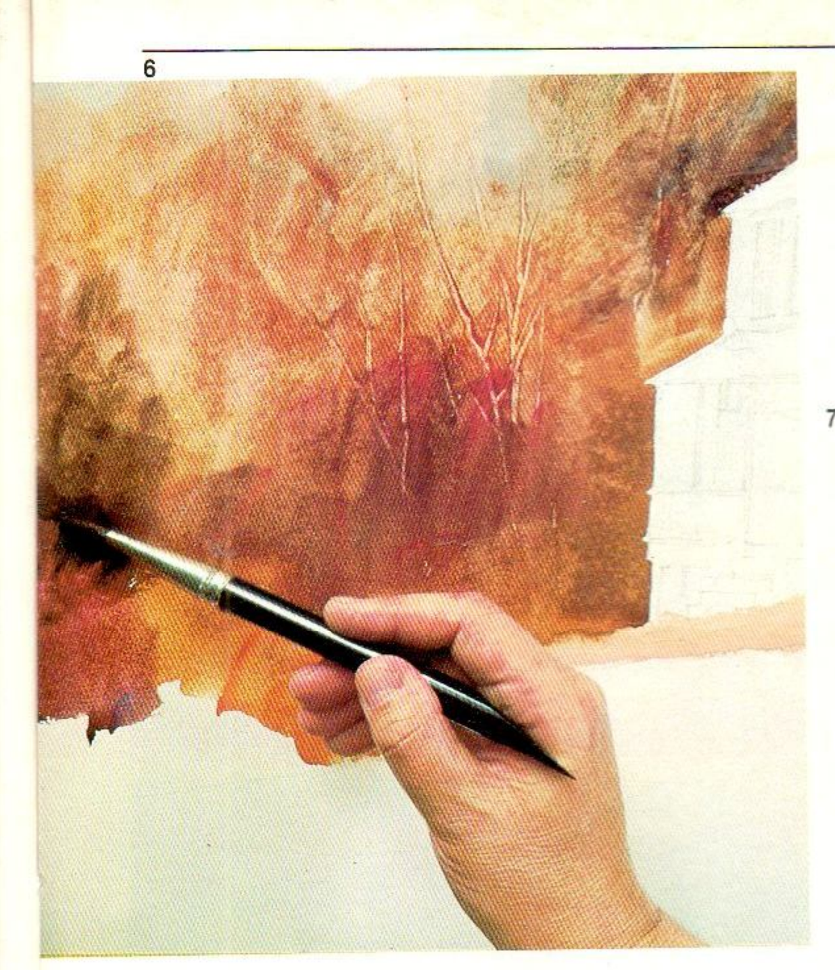


5. Comece o primeiro plano

Prepare uma aguada fraca de carmim-alizarin, terra-de-siena queimado, terra-de-siena natural e violeta-cobalto. Aplique pinceladas rápidas sobre a casa da direita para sugerir as sombras das árvores. Use as mesmas cores para os arbustos na frente das casas (à esquerda e abaixo).



6



6. Faça os troncos das árvores

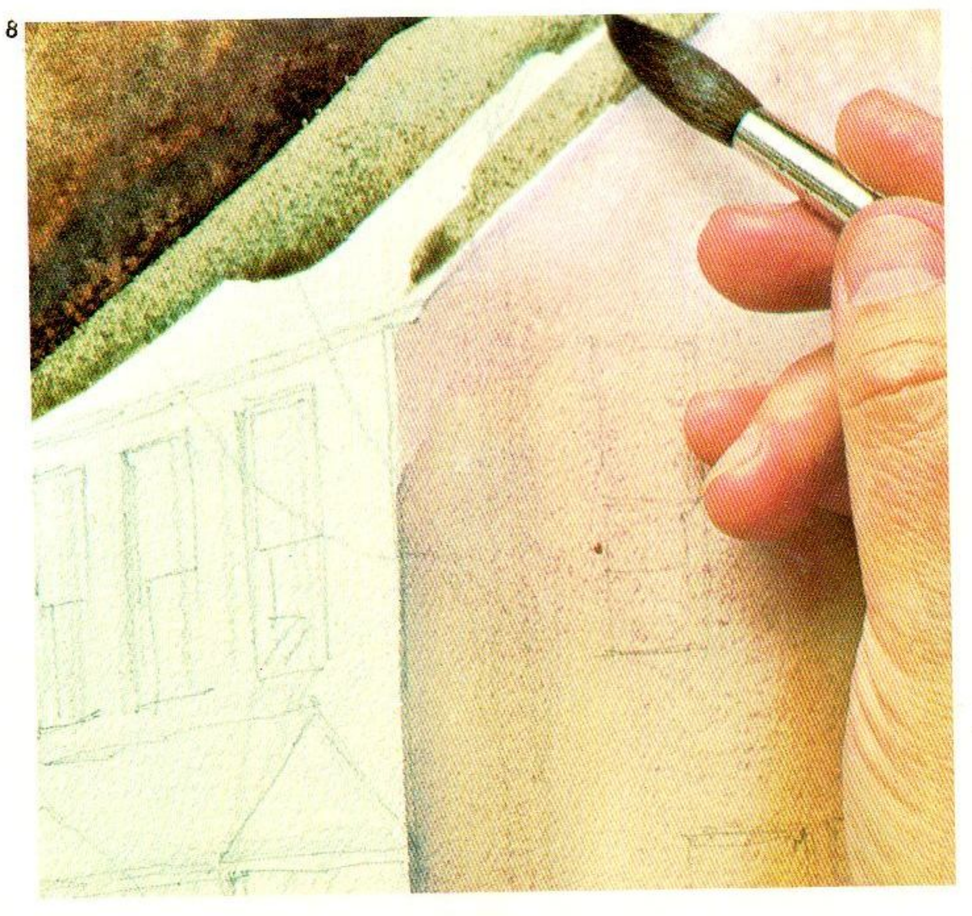
Com a aguada do fundo ainda molhada, faça alguns troncos e ramos iluminados. Raspe suas galhadas com o cabo do pincel. Esse pequeno toque confere, de imediato, forma e significado ao fundo.

Traga um pouco mais para a frente as árvores e arbustos do primeiro plano, introduzindo tons mais escuros e quentes. Use terra-de-sombra queimado e marrom-garança-alizarin misturados aleatoriamente no papel.

7



8

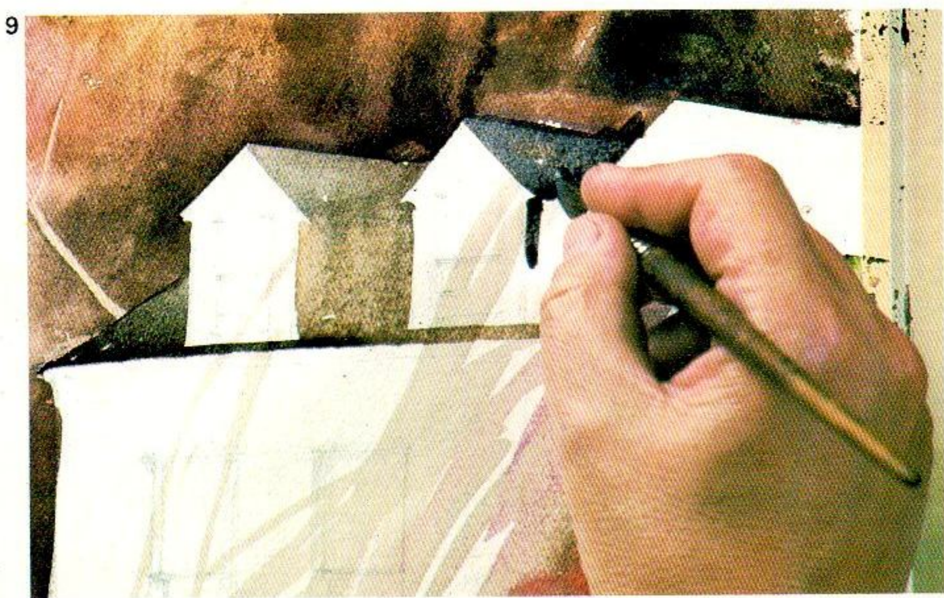


7. Pinte a rua

Ainda usando o pincel chato n.° 10, pinte a rua em frente às casas. Use uma tonalidade clara de terra-de-sombra natural e violeta-cobalto para acrescentar um pouco de calor (acima).

8. O telhado

Sob a fria luz da manhã, o telhado adquire uma coloração esverdeada. Mas mantenha quente sua tonalidade, em harmonia com a cor ambiente. Use uma mistura de verde-oliva, azul-cerúleo e terra-de-sombra queimado (à esquerda).


9

9. Neutralize o telhado

Comece pelo telhado da casa da direita. Prepare uma aguada de azul-Winsor com um toque de terra-de-siena queimado e aplique com um pincel chato n.º 10. A cor neutra evitará o destaque desse prédio, valorizando a casa principal. Com esta mesma aguada, faça sombras embaixo do telhado da varanda.


10

10. Escureça a parede lateral

Agora pinte a parede lateral da casa do meio. Para indicar a sombra, aplique uma aguada clara de terra-de-sombra natural, deixando intactas as janelas e a faixa embaixo do beiral, para criar o efeito de luz refletida. Use um tom levemente escuro na área da parede mais próxima da frente da casa, para contrastar fortemente com a fachada iluminada.

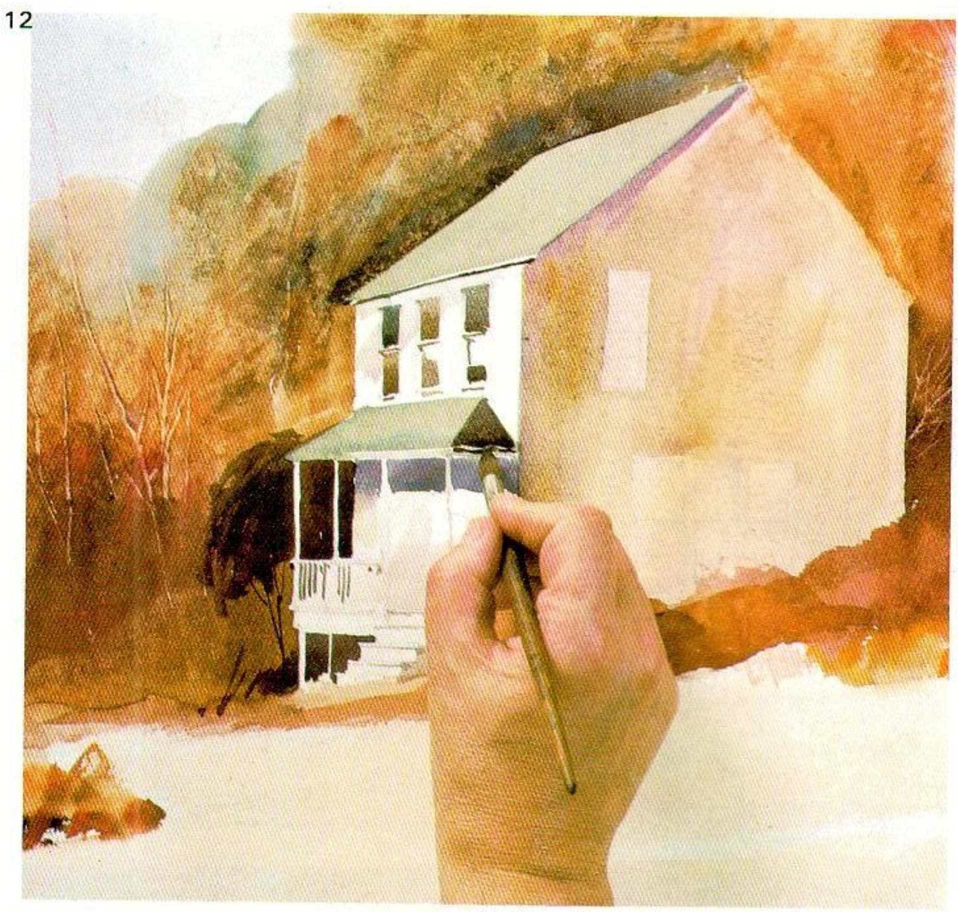
11. Acentue a varanda

Enquanto a casa estiver secando, prepare uma mistura de azul-Winsor e marrom-garança-alizarin para as árvores que estão imediatamente atrás da varanda. Use um pincel chato n.º 10 para a ramagem e um redondo n.º 4 para as linhas delicadas que indicam a ramagem entre os balaústres do balcão. Feito isso, você verificará que a mistura escura ressalta os contornos da varanda.

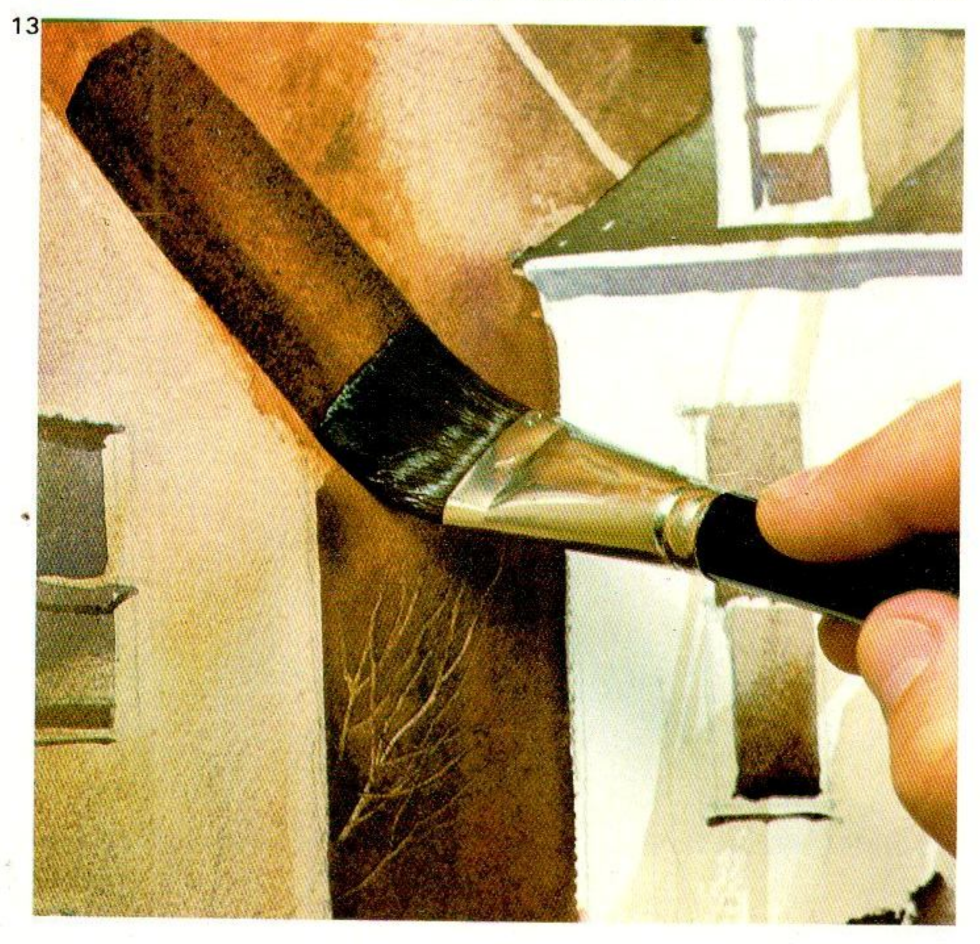

11

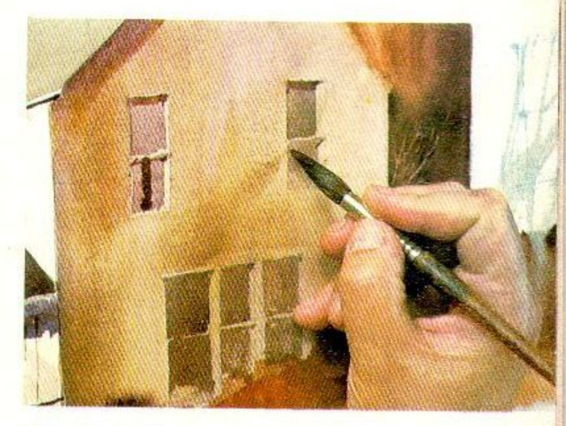


12



13





12. Detalhes arquitetônicos

Modele o telhado da varanda, aplicando uma segunda aguada sobre a área imersa na sombra. Misture as mesmas cores que usou na primeira aguada, adicionando menos água.

Agora trabalhe as janelas sem se prender a detalhes cansativos (veja exemplo acima). Pinte-as deixando uma brecha em torno das beiradas para indicar as molduras. Como cada janela reflete o sol de maneira diferente, ressalte isso variando os tons da pintura. Espere a tinta secar e acrescente detalhes, como a chumbagem das janelas.

13. Entre as casas

Com pinceladas largas e seguras, aplique uma veladura de terra-de-sombra queimado entre as duas casas. Isso as trará para frente, dando maior profundidade à pintura.





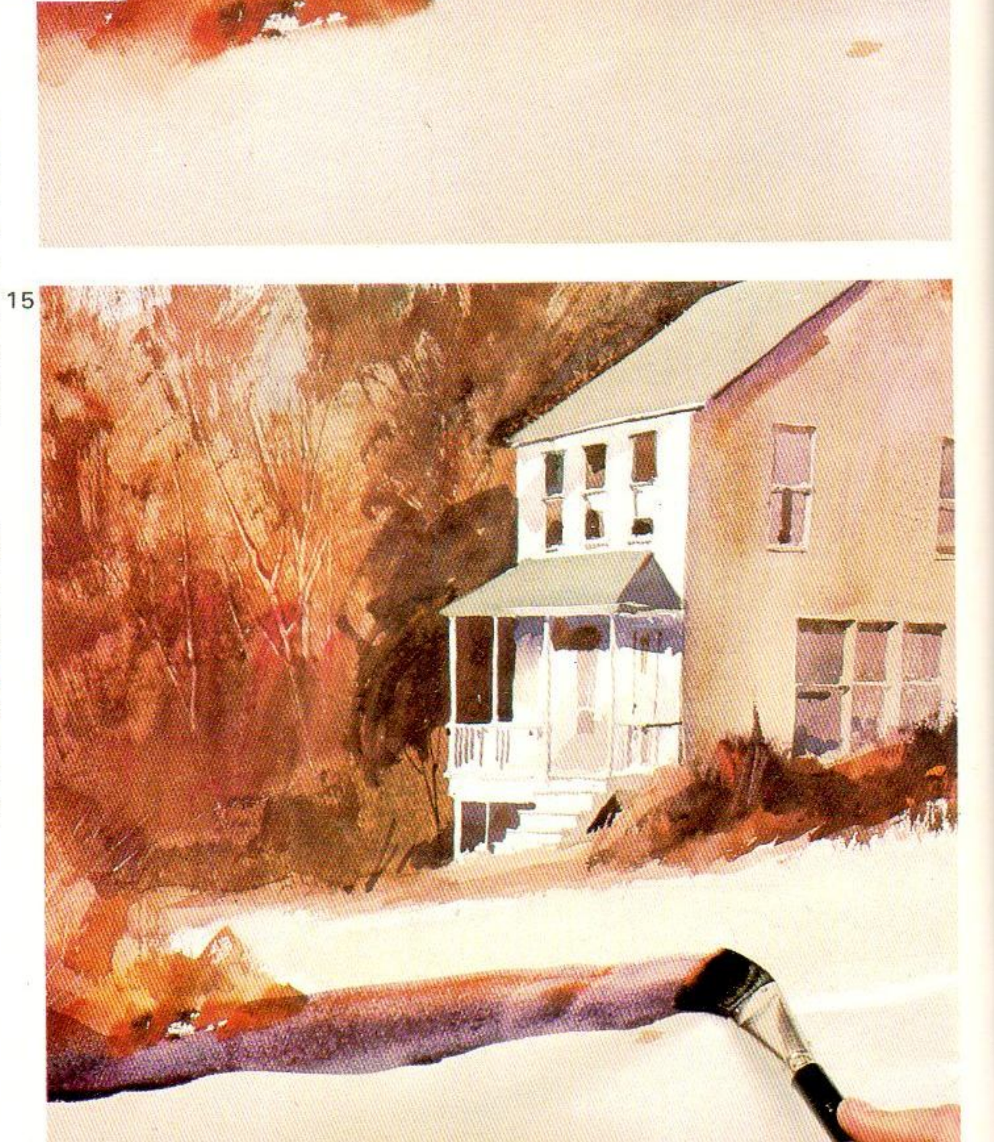
14. Faça as árvores

A técnica do pincel seco é ideal para dar textura às árvores. Misture um pouco de azul-Winsor com um toque de terra-de-sombra queimado e mergulhe na mistura a ponta de um pincel chato n.º 10. Depois passe de leve sobre o papel, com pinceladas curtas de baixo para cima. Note, no detalhe acima, que o artista segura o pincel pela ponta do cabo, evitando colocar muito peso nele. Empregue a mesma técnica para os arbustos.

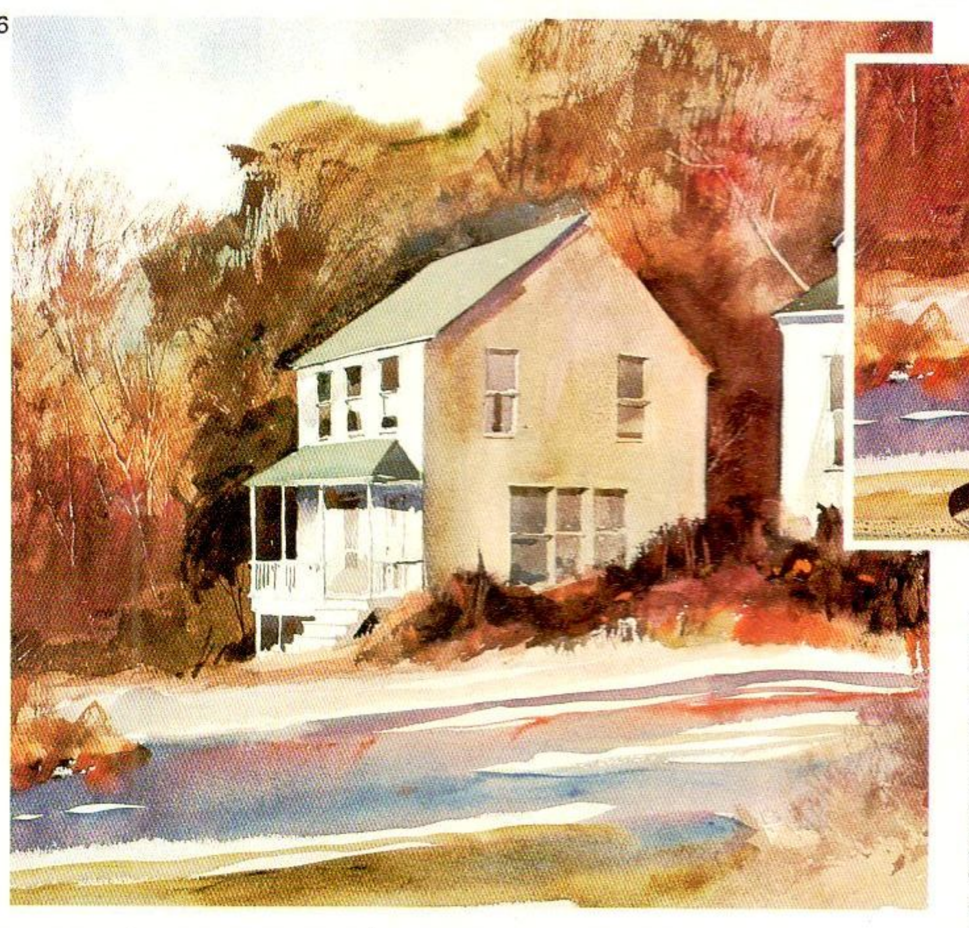
15. Pinte o primeiro plano

Como sombras horizontais e compridas caracterizam o amanhecer, dê atenção especial às sombras projetadas sobre a rua. Coloque um pouco de azul-cobalto em um dos lados do pincel chato e um pouco de terra-de-siena queimado no outro. Pinte com uma única pincelada, sem retocar. Desta maneira as cores permanecem puras, criando uma aguada límpida, em dégradé.

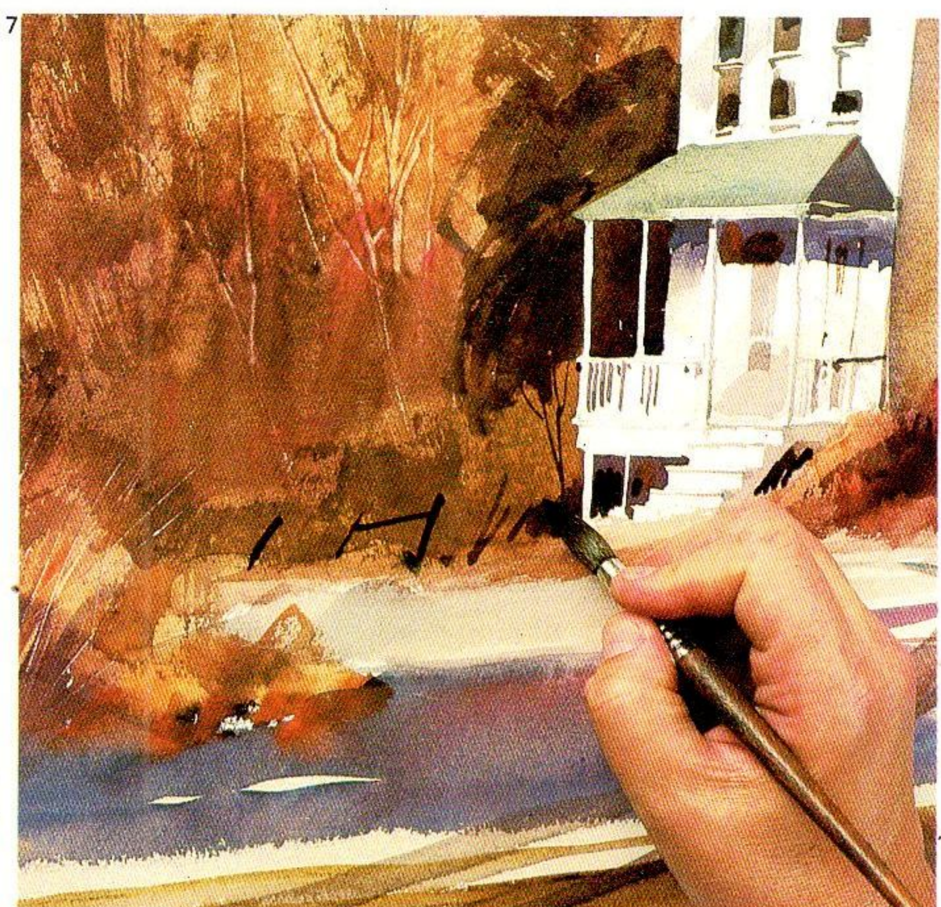
15



16



17



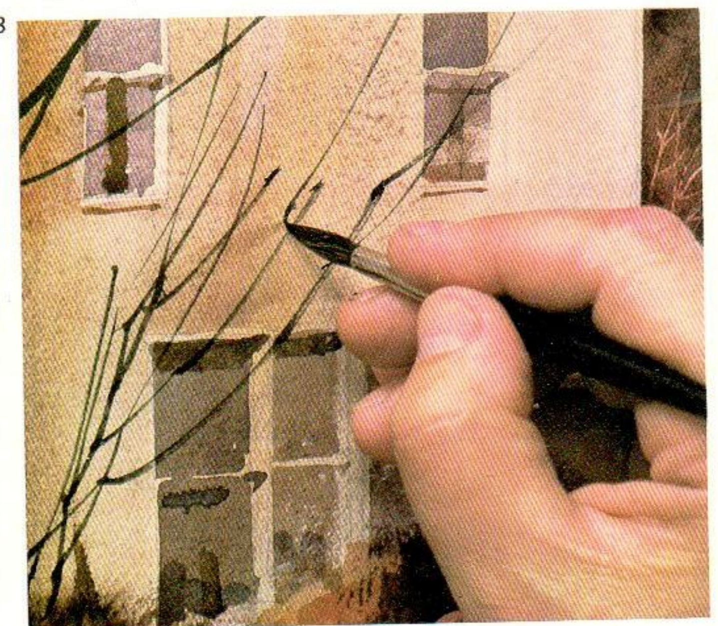
16. Varie o tamanho da sombra

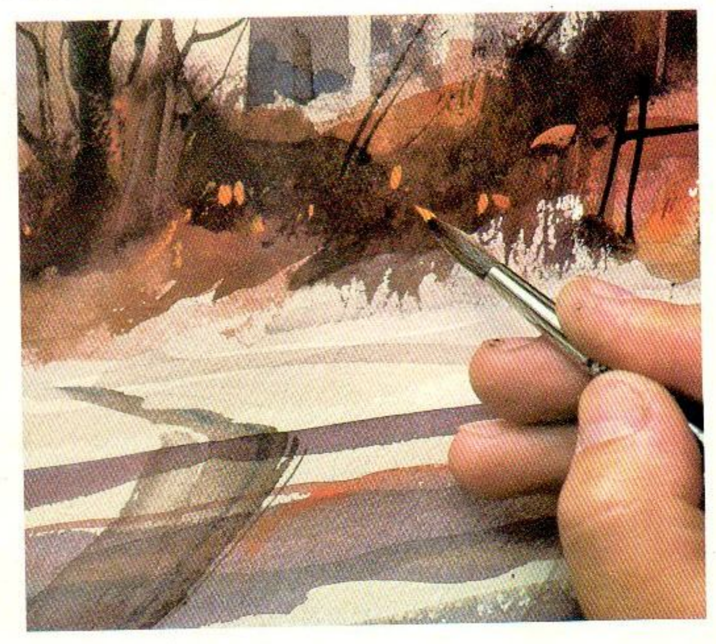
Lembre-se de aplicar as regras de escala e perspectiva ao pintar essas sombras na rua: as do primeiro plano devem ser maiores do que as do plano intermediário, para criar perspectiva. Depois que secarem, pinte algumas marcas de pneus com um pincel seco (veja detalhe acima). Isso ajuda a conduzir o olhar do observador para dentro da pintura.

17. Detalhes da cerca

Usando a ponta de um pincel n.º 4 e uma mistura de azul-cobalto e terra-de-sombra queimado, pinte de maneira solta os detalhes dos postes da cerca.

Para proteger a área de chão à esquerda da rua, faça algumas lâminas de capim retirando a tinta com a ponta do cabo do pincel — a mesma técnica aplicada anteriormente para os troncos e galhos das árvores do bosque.

18 



20 

18. Indique os galhos

Com a ponta de um pincel redondo n.º 4, pinte os galhos desfolhados que estão em frente à casa. Procure observar com atenção o crescimento dos galhos — geralmente suas formas não correspondem à imagem que temos delas. Pintando as configurações das árvores, bem como seu entrelaçamento com outros elementos, você conseguirá dar maior expressividade à pintura.

19. Faça reflexos vivos

Pinte alguns pontos da ramagem (iluminados pelo sol da manhã) com toques de laranja-cádmio quase seco, para obter uma cor forte e viva.

20. A última sombra

Agora afaste-se um pouco e observe o trabalho. Provavelmente você terá a sensação de que seu olhar é atraído pela parte inferior da tela. Existe um truque para evitar que isso aconteça: prepare, na paleta, uma aguada escura de azul-Winsor e terra-de-sombra natural e, com um pincel chato n.º 10, faça uma sombra no primeiro plano imediato. Observando a pintura mais uma vez, você notará que essa mancha escura realmente evita que seu olhar saia do quadro.

Considerações

Ao terminar uma pintura baseada em fotografia, convém comparar as duas para verificar a funcionalidade das alterações que você introduziu.. Volte agora à fotografia mostrada na página 52. Compare-a com a foto do trabalho pronto (abaixo), levando em conta os seguintes aspectos.

Simplificação: Na fase de planejamento, foi realmente uma boa idéia reduzir a quantidade de elementos. Com a eliminação dos carros de cores vivas e o emaranhado de fios e postes, a cena ficou menos carregada e, portanto, mais tranqüila — uma característica da atmosfera da manhã que a pintura pretendia transmitir.

Alterações: Determinados elementos da fotografia foram deslocados visando tornar a composição mais agradável.

Tomando a casa do meio como ponto focal e subordinando a ela todos os outros elementos, a cena ficou menos confusa.

Sombras exageradas: O maior desafio de todos foi usar a luz da manhã para dar relevo às sólidas formas geométricas das casas. (Se você aplicar uma variedade de tons nas paredes, telhados e janelas, suas casas sempre parecerão reais.) Os matizes do bosque atrás das casas — obtidos com diversas camadas irregulares de tinta — complementam e enfatizam os tons dos blocos geométricos. A veladura escura em torno da casa principal define seus contornos. Finalmente, na rua, as sombras horizontais e compridas indicam a direção da luz.

Abaixo: Manhã no Cabo, *de Irving Shapiro, papel de aquarela áspero, 53,3 x 73,7 cm. A profundidade desta pintura depende basicamente das formas criadas pelo sol da manhã.*

21



Pintura de aves

Motivos freqüentes na arte popular universal, as aves, por fazerem movimentos rápidos e contínuos, exigem que o artista as esboce também com rapidez, sem deter-se em quaisquer detalhes. A aquarela adapta-se perfeitamente entre a pintura de aves, pois permite realizar um trabalho solto, que preserva a espontaneidade do motivo.

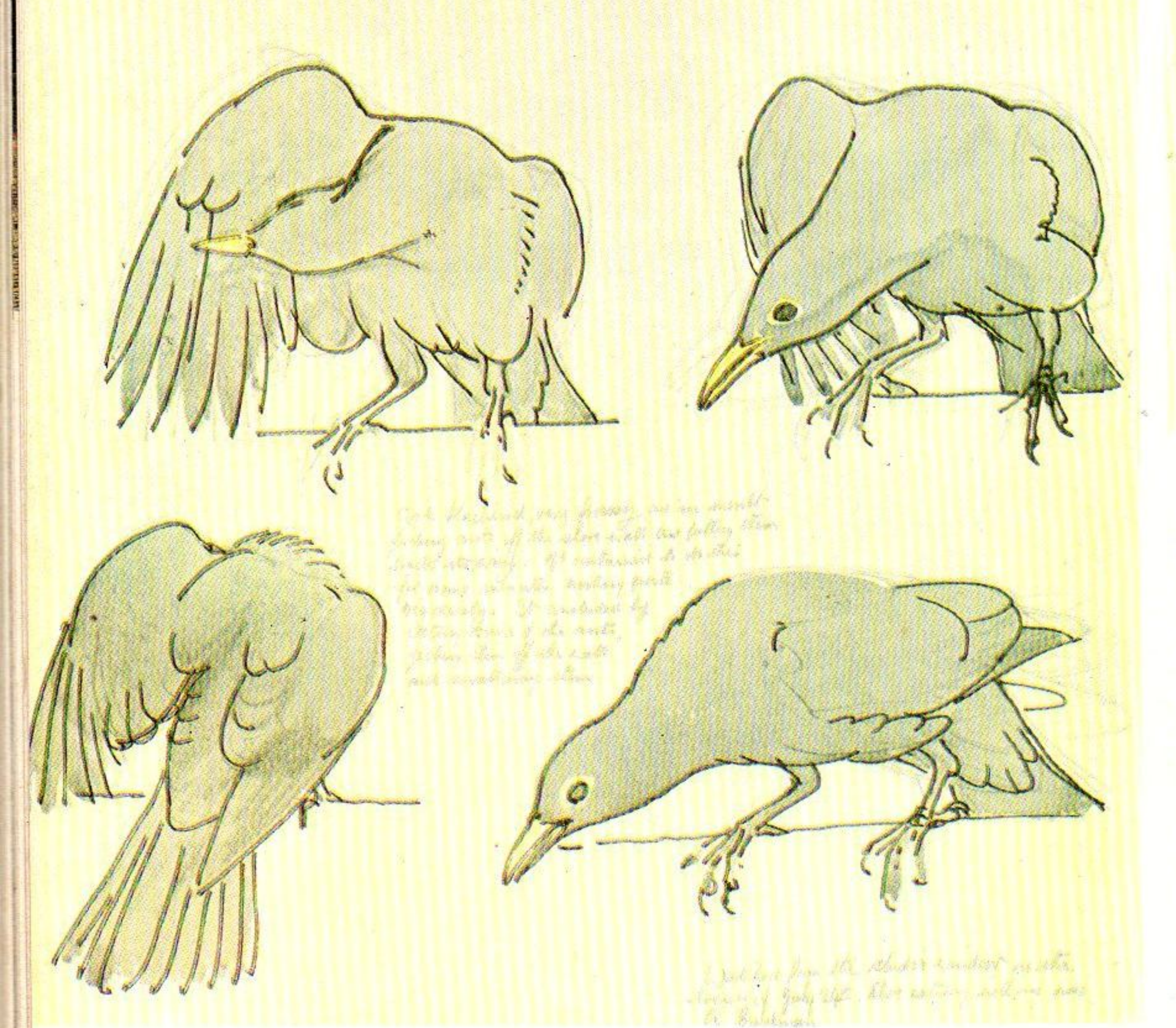
No entanto, para obter um bom resultado é preciso começar com uma observação atenta das aves em seu ambiente natural — em alguns casos, recorrendo até mesmo ao auxílio de um binóculo. Na primeira fase do trabalho, é importante que você passe mais tempo observando do que propriamente desenhando. Quando começar o esboço, porém, faça-o com rapidez, registrando o que sua memória guardou do instante anterior (embora muitas vezes as aves permaneçam durante minutos numa mesma posição, servindo, assim, de modelo).

Não se preocupe se os desenhos ficarem inacabados ou com excesso de linhas sobrepostas: a finalidade é soltar os traços e treinar sua habilidade em registrar impressões fugazes.

CABEÇA DE PÁSSARO

Ao desenharem a cabeça de uma ave, os artistas costumam cometer pequenos erros que podem ser facilmente evitados com a ajuda de uma longa e atenta observação das aves em repouso ou em movimento.

Eis alguns exemplos: procure fazer o bico no tamanho proporcional ao da cabeça; evite fazer os olhos grandes demais, muito separados um do outro ou longe do bico e dos pés; estes, em geral, são desenhados muito na frente do corpo, prejudicando o equilíbrio.



À esquerda: Pássaro preto, *Turdus merula,* Shorelands, entardecer de 24 de julho de 1958, *de C. F. Tunnicliffe, caneta e aguada sobre papel colorido. Esboços rápidos, soltos, feitos primeiro a lápis e depois a tinta, com uma simples aguada tonal, não têm a intenção de registrar detalhes, mas sim de captar os movimentos amplos e repetitivos de uma ave em seus hábitos diários. Esboços como estes constituem referências muito valiosas para pinturas.*



Todas as pinturas publicadas por cortesia dos Curadores do Legado de Charles Tunnicliffe

Acima: Tordo menor cantandor, *Turdus musicus,* sebe de Parry's Patch, 25 de fevereiro de 1956, *de C. F. Tunnicliffe, caneta e aguada sobre papel colorido. Nestes esboços mais ricos em detalhes (embora inacabados), o artista decidiu introduzir a cor.*

Uso de referências

Livros, fotografias, e mesmo aves empalhadas de museu, constituem boas fontes de referência. Desenhos de pássaros, como as excelentes obras do artista C. F. Tunnicliffe, aqui mostradas, decerto merecem ser estudados. Mas, se você copiar literalmente qualquer uma dessas fontes, seus trabalhos provavelmente resultarão artificiais, sem nenhuma impressão de vivacidade. Para completar seus desenhos, ou lembrá-lo do que viu pessoalmente, você pode, por exemplo, fotografar as aves em ação, procurando explorar seus ângulos mais interessantes.

A pintura

Embora as aguadas monocromáticas sejam mais rápidas e mais fáceis de serem manipuladas ao ar livre, quando você quiser introduzir mais detalhes e cores, convém recorrer aos seus desenhos anteriores e basear-se neles.

O papel colorido é de inestimável utilidade, principalmente para pintar pássaros com sinais brancos. Outra alternativa é aplicar uma aguada de cor bem diluída. Nesse caso, só comece a pintar depois que ela estiver bem seca, do contrário a imagem sairá borrada. Limite a paleta a cores como terra-de-sombra queimado, sépia e vermelho-claro.

Pássaros em vôo

As asas

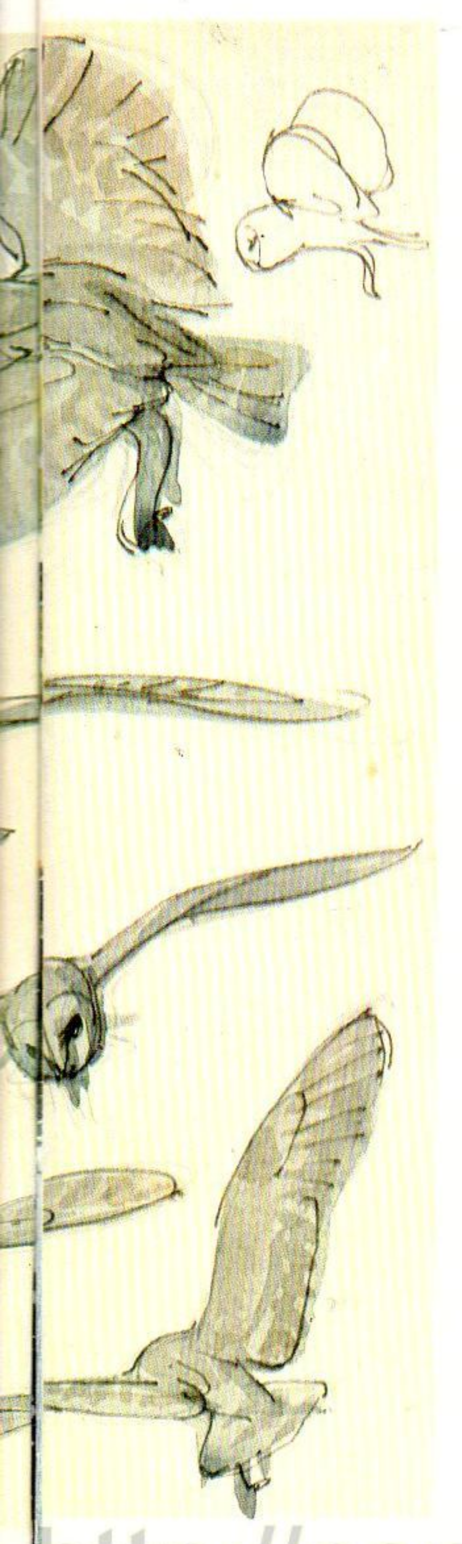
Desenhar pássaros em pleno vôo é bem mais difícil do que quando pousados mas, também neste caso, uma observação paciente é a chave para um bom resultado. Depois de estudar suas silhuetas contra o céu, faça apenas alguns traços rápidos com lápis ou caneta e, em seguida, aplique uma aguada simples para indicar a cor básica e o volume.

Evite conservar-se meticulosamente dentro dos limites dos contornos. Dispense o lápis ou a caneta, e desenhe diretamente com um tipo de pincel que possibilite uma grande variedade de traços, como o pincel chinês, ou um de pêlo de marta (grande, redondo e de ponta fina). Procure, sempre, partir do geral para o particular e exagere ligeiramente as características típicas das aves.



Todas as pinturas publicadas por cortesia dos Curadores do Legado de Charles Tunnicliffe

À direita: Águia pescadora, *Pandion haliäetus,* Cob Lake, 14 de setembro de 1969, *de C. F. Tunnicliffe, caneta e aguada sobre papel colorido. Uma leve variação de aguada colorida sugere céu e nuvens distantes. O uso moderado mas eficaz do branco indica reflexo de luz.*

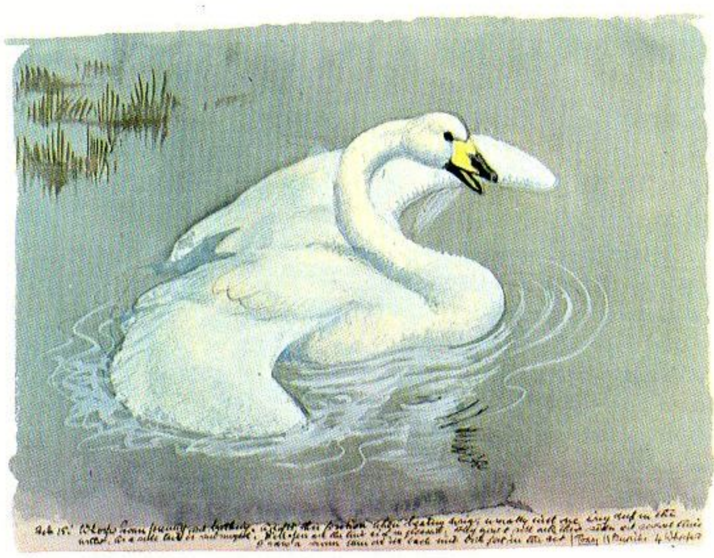


À esquerda: Coruja-de-igreja, *Tyto alba,* Llyn Llywenan, 24 de janeiro de 1956, *de C. F. Tunnicliffe, caneta e aguada sobre papel colorido. Embora feitos num dia, desenhos como este podem ser o resultado de uma semana de observação. Anote o que você vê enquanto desenha e use as anotações para completar seus desenhos. Registre o maior número possível de posições e ângulos de aves, captando sempre o essencial e o característico. Experimente exagerar esses traços, sem, no entanto, cair no desenho caricatural.*

A pintura acabada



Cisne, *Cygnus cygnus*, Cob Lake, 15 de fevereiro de 1954, *de C. F. Tunnicliffe. Os esboços preliminares feitos a lápis* ***(à direita)*** *deram origem a estudos em aquarela da ave e de seu meio ambiente* ***(abaixo*** *e, na página ao lado,* ***acima)*** *e, finalmente, produziram a aquarela* Banho do cisne ***(à direita).***



O esboço de aves constitui uma atividade agradável e gratificante que, mais cedo ou mais tarde, despertará em você a vontade de produzir uma pintura definitiva. Assim, seus estudos poderão ser tomados como base para as várias transposições possíveis. Seguindo esse processo com um método lógico, você não encontrará dificuldade em utilizar, por exemplo, dezenas de referências para compor uma só imagem.

É fundamental que seus esboços preliminares captem a forma essencial da ave, um pouco de suas características e as variações de movimento. Não utilize um único desenho, ampliando-o; é mais provável que a ''essência'' da ave seja captada com uma composição baseada em diversos esboços.

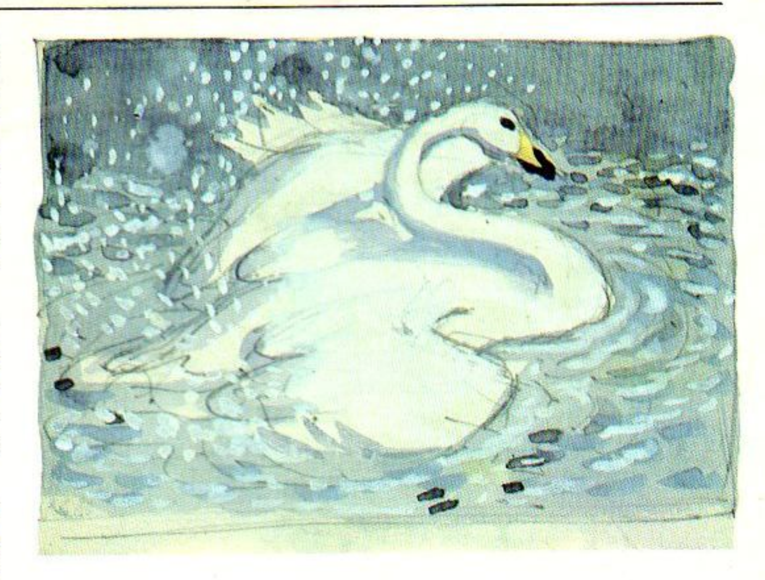
Deixe que o animal tome conta do papel — o que não significa, necessariamente, que ele deva ocupar *todo* o espaço (aves em escala maior que a natural podem ficar grotescas).

Pense também na composição: a posição da ave no papel e os espaços negativos e positivos criados por ela.

Embora não precise ser igual ao verdadeiro, procure fazer com que o fundo seja representativo do ambiente natural do animal. Procure, também, relacionar a ave com o local em que ela se encontra, preocupando-se em dar uma sensação de vida e movimento ao ambiente, para que não pareça um desenho decorativo como o de um papel de parede.

A ave e o ambiente podem ser trabalhados no mesmo esboço ou em separado, como Tunnicliffe fez neste exemplo. De qualquer maneira, pense criteriosamente na cor, e comece a imaginar um esquema detalhado. Trabalhe com liberdade e arrojo, sem se preocupar com erros, nessa fase.

Quando estiver satisfeito, faça um desenho minucioso na escala definitiva, sobre papel transparente, e transfira-o para o papel de aquarela. Se usar papel branco, coloque uma máscara sobre todas as áreas que deverão ficar brancas ou claras e, em seguida, trabalhe partindo dos tons médios até chegar aos mais escuros ou mais claros. Buscando equilíbrio, construa aos poucos os tons da figura e do fundo, evitando cometer o erro de dar acabamento a um antes de começar o outro.



Cenas de porto

As cenas de porto constituem motivos praticamente ilimitados, uma vez que apresentam relações muito peculiares entre os elementos que a compõem: vastas extensões horizontais de céu e mar convergem para a margem de terra, onde se verifica uma efervescente atividade humana.

As páginas seguintes foram dedicadas à primeira de duas partes de uma demonstração que trata da pintura de barcos de pesca atracados numa doca. Antes de começar, porém, tenha em mente os pontos que se seguem, pois, além de serem importantes para a demonstração, o ajudarão a pintar as cenas que lhe parecerem mais significativas. Lembre-se de que uma abordagem criativa levará a um resultado realmente satisfatório.

Ande pelo porto e procure sentir a atmosfera do local, observando a mesma cena a partir de diferentes pontos de vista. Seja seletivo ao escolher a cena e determine um ponto focal: velas diagonais que contrabalancem com linhas horizontais e verticais, a estranha inclinação de um barco em doca seca ou a agitação das gaivotas no primeiro plano.

A presença da luz — direta ou refletida — às vezes confunde valores tonais. Concentre-se primeiro nos tons, fazendo diversos esboços monocromáticos e indicando com nitidez os claros e escuros. Ajuste os tons até conseguir um equilíbrio na composição e preocupe-se com a cor apenas depois de determiná-los. Para melhor estruturar a composição, intensifique ou suavize as cores.

Por mais interessante que seja, não deixe um motivo perturbar a visão global da composição.

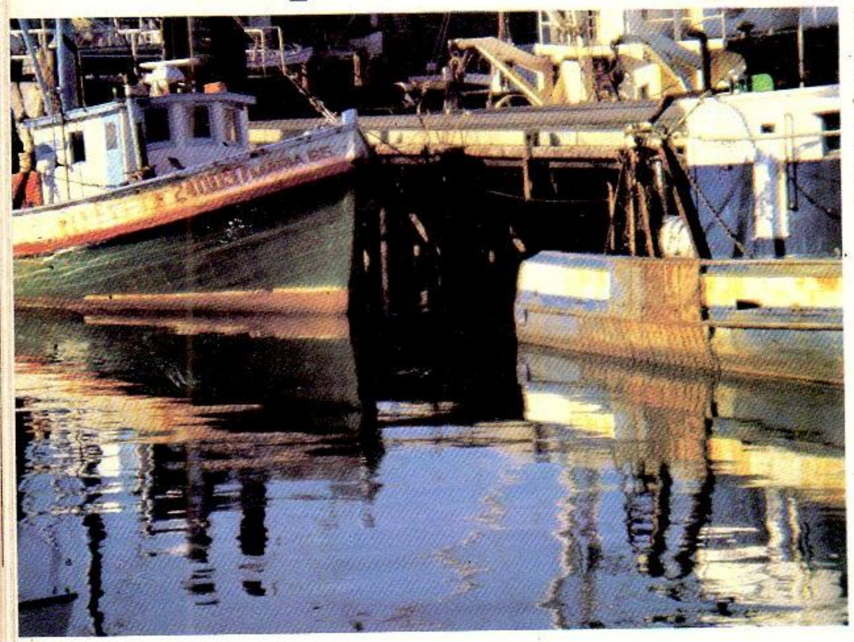
Saiba quando parar o trabalho; uma cena de porto trabalhada em excesso pode frustrar o resultado final.



À direita: Pin Mill, *de Rowland Hilder, aquarela, 28 x 38 cm. Nesta pintura, iniciada no local e concluída no estúdio, o artista concentra-se tanto nos valores tonais quanto no assunto.*



Exemplo: barcos de pesca



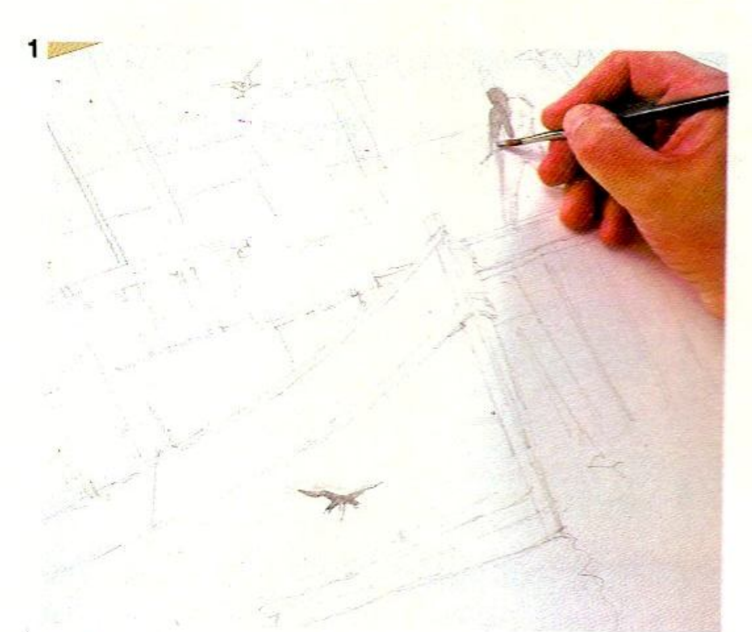
MATERIAL EMPREGADO
Papel áspero para aquarela, de 45,8 x 71,1 cm.
Paleta de 11 cores: azul-Winsor, terra-de-sombra queimado, carmim-alizarin, terra-de-sombra natural, violeta-cobalto, terra-de-siena natural, azul-cobalto, verde-Winsor, verde-oliva, terra-de-siena queimado e azul-cerúleo.
Três pincéis: um n.° 2, um redondo n.° 12, um chato n.° 10.
Fluido para máscara, estilete e borracha.

O aquarelista Irving Shapiro mostra toda a sua sensibilidade e domínio técnico neste exemplo detalhado de uma pintura de cena de porto.

A principal tarefa do artista é captar o complexo arranjo dos barcos de pesca atracados numa doca movimentada e a emoção que possam despertar — mas sem se deixar cair na armadilha montada pela vontade de "colocar tudo o que vê". Para o profissional, e também para o principiante, trata-se de um exercício que objetiva separar os planos, formas e tons essenciais dos detalhes secundários e das cores confusas.

A fotografia (à esquerda) que registrou a cena escolhida constitui uma cômoda referência, pois permite ao artista compensar os inconvenientes da observação feita no local: normalmente os barcos oscilam nos ancoradouros, sobem e descem conforme o movimento das marés e por vezes chegam a sair de repente do enquadramento da cena.

Antes de pegar pincéis e tintas, faça um rápido esboço tonal (abaixo). Com um lápis macio, e empregando a técnica de linhas paralelas (hachuras), forme a imagem. Note como o artista simplificou a doca ao fundo e os reflexos da água no primeiro plano. Ao compor, optou por mostrar uma parte maior do corpo do barco à esquerda, e uma menor do barco à direita: dar igual peso a dois barcos, numa pintura, é convidar o observador à monotonia. As gaivotas do primeiro plano e o homem trabalhando na doca foram colocados com o objetivo de animar a cena.

1


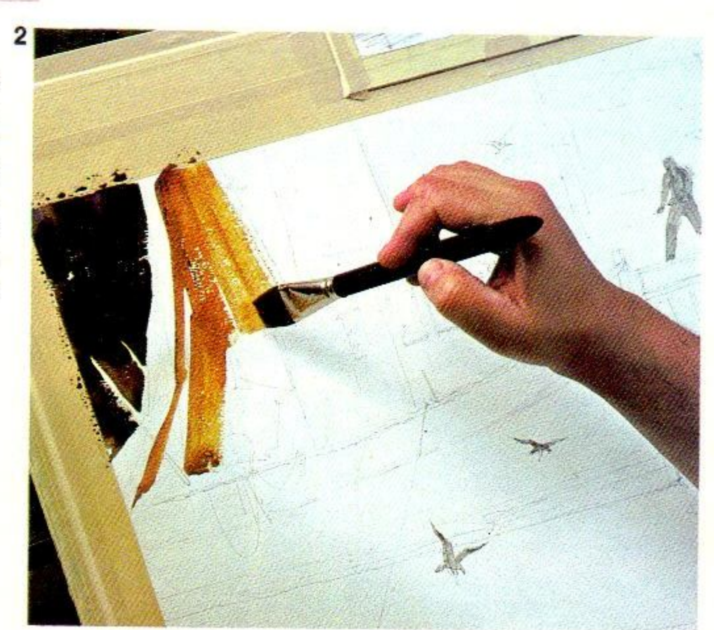
1. Esboce e mascare

Quando considerar satisfatório o estudo tonal, fixe-o na prancheta com fita adesiva, numa posição que lhe facilite as consultas. Em seguida faça um desenho linear leve, a lápis, no papel de aquarela.

Como o artista preferiu que um tom claro definisse o homem e as gaivotas, mascare-os nessa etapa. Desse modo você não precisará pintar meticulosamente o contorno deles, interrompendo o fluxo das amplas pinceladas, que devem ser harmoniosas. Molhe o pincel n.° 2 no fluido especial para máscara, preencha com cuidado as figuras do homem e das aves, e lave o pincel assim que terminar. Deixe a máscara secar por completo antes de começar a pintar.

2. Determine os escuros

Incline a prancheta e, com o pincel n.° 10, comece a desenvolver os escuros do fundo com pinceladas largas. Isso ajuda a estabelecer o esquema tonal. No canto extremo esquerdo do papel, use azul-Winsor misturado com terra-de-sombra queimado e carmim-alizarin. Sugira as redes de pescar com terra-de-sombra natural, um toque de violeta-cobalto e terra-de-siena natural. Aplique a tinta com pincel seco para que apareça o branco do papel, dando vida aos tons escuros e intensos.

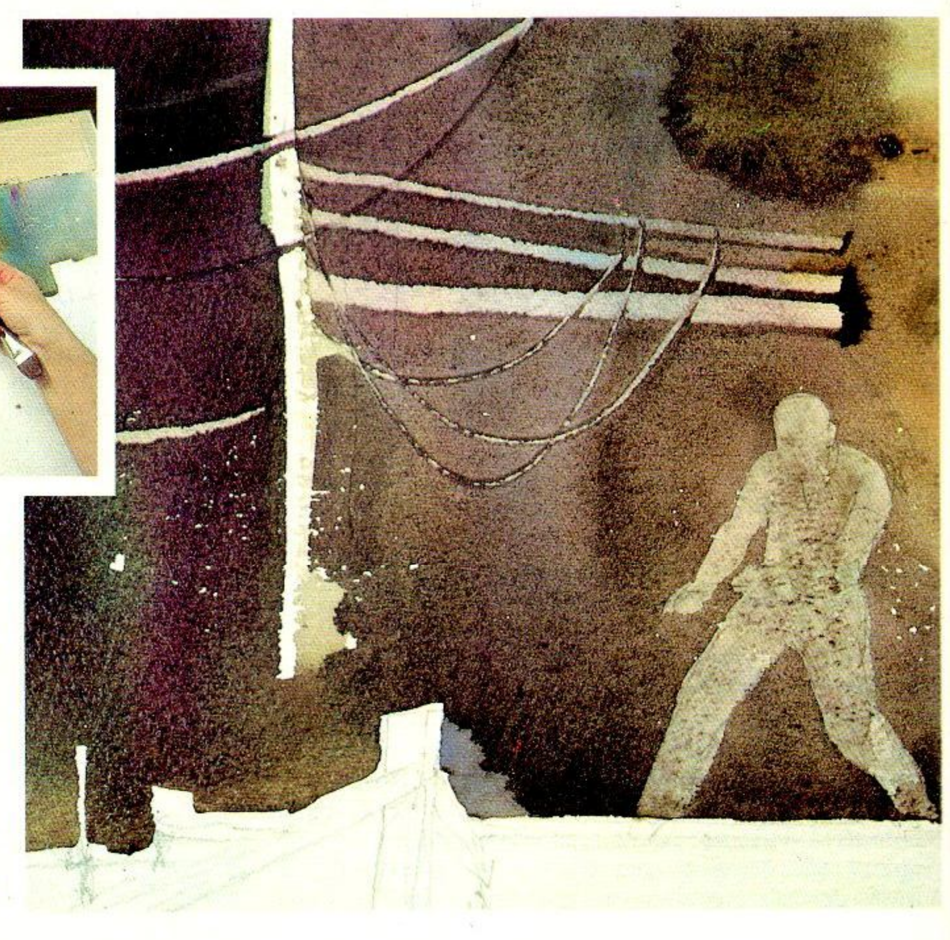
2


3

3. Desenvolva o fundo

Sem se preocupar em registrar formas e conteúdos literalmente, trabalhe com a intenção de obter uma sensação de profundidade e um ritmo atraente na relação entre mastros e postes. Pinte as bordas das figuras verticais com rapidez e desembaraço, guiando-se pelas linhas de indicação a lápis. Lembre-se de que seu desenho não é técnico, sendo por isso irrelevante uma precisão rigorosa. Usando um pincel carregado, deixe as bordas da tinta invadirem a área da tinta aplicada anteriormente com o pincel seco.



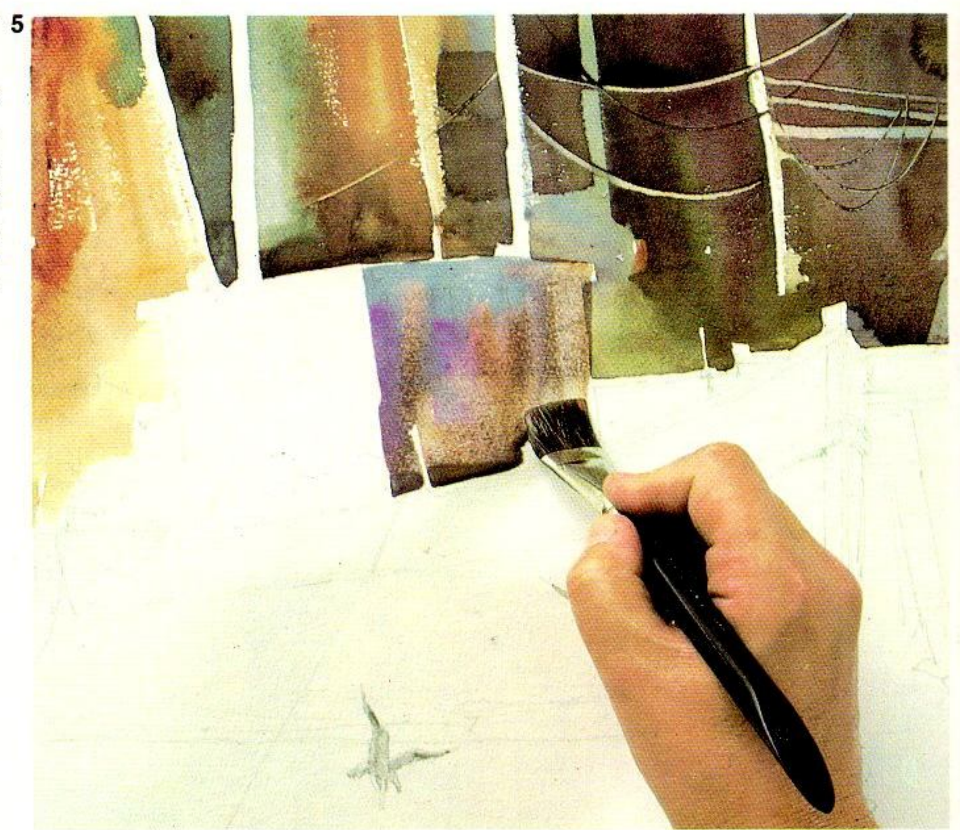


4. Raspe os claros

Conclua a aguada do fundo usando blocos de tons esmaecidos. Enquanto a tinta estiver úmida, raspe a cor com o cabo do pincel ou com a unha do polegar (veja detalhe acima). Faixas largas e retas sugerem os postes e paus-de-carga; faixas finas e curvas, as cordas. Tenha sempre em mente que seu objetivo não é descrever com exatidão as partes intricadas de um cordame, mas sugeri-las e, ao mesmo tempo, estabelecer fortes motivos e harmonias. Como a superfície revelada não é branca, retendo um pouco da cor da aguada do fundo, ela serve para relacionar visualmente o fundo escuro e as fortes linhas verticais brancas.

5. Comece a trabalhar o barco

Para criar um contraste com as cores propositadamente esmaecidas do fundo, destaque o barco com cores mais vivas. Usando pincel carregado, faça faixas sobrepostas de violeta-cobalto, azul-cobalto e terra-de-sombra natural.



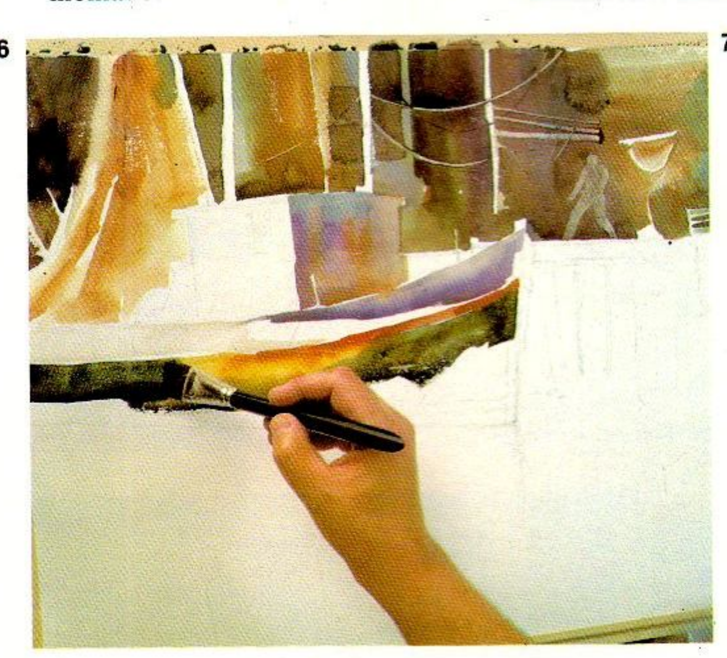
6. Pinte o casco

Trabalhando de cima para baixo, e do fundo para a frente, comece a pintar o casco. Use verde-Winsor, verde-oliva, terra-de-siena queimado e terra-de-siena natural nessa área da pintura. Pinte de maneira a permitir que as cores se misturem no papel molhado.

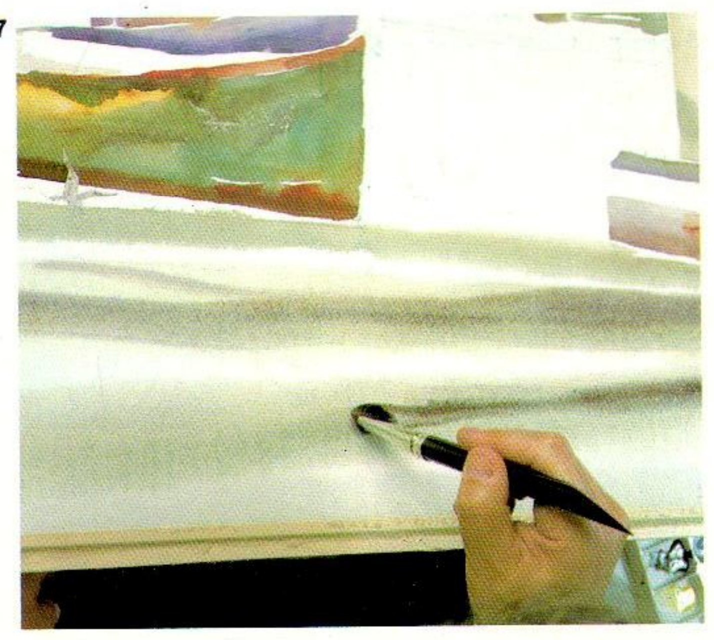
7. Pinte a água

Coloque sua prancheta numa posição quase horizontal para controlar o fluxo da pintura. Com pincel chato, umedeça a área da água do primeiro plano. Enquanto o papel ainda estiver molhado, aplique amplas pinceladas de terra-de-sombra queimado, verde-oliva e azul-cerúleo.

6



7



8. Trabalhe os detalhes

Uma vez seca a área do primeiro plano, volte a prancheta à posição inclinada e retrabalhe o fundo. Seccione algumas formas maiores em outras menores, porém mantendo-as simples, de modo a criar um efeito tridimensional.

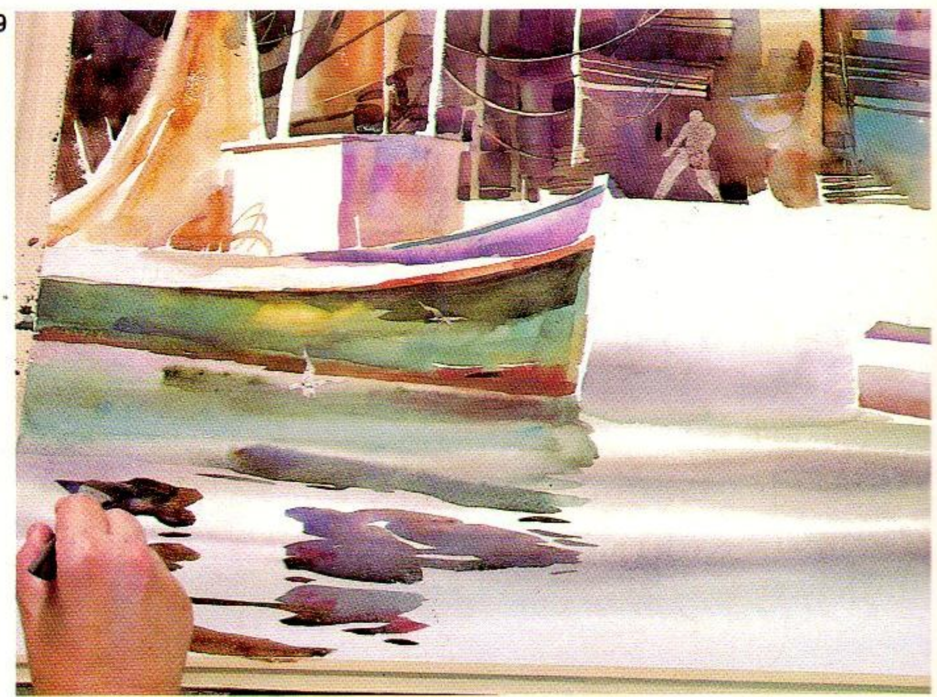
8



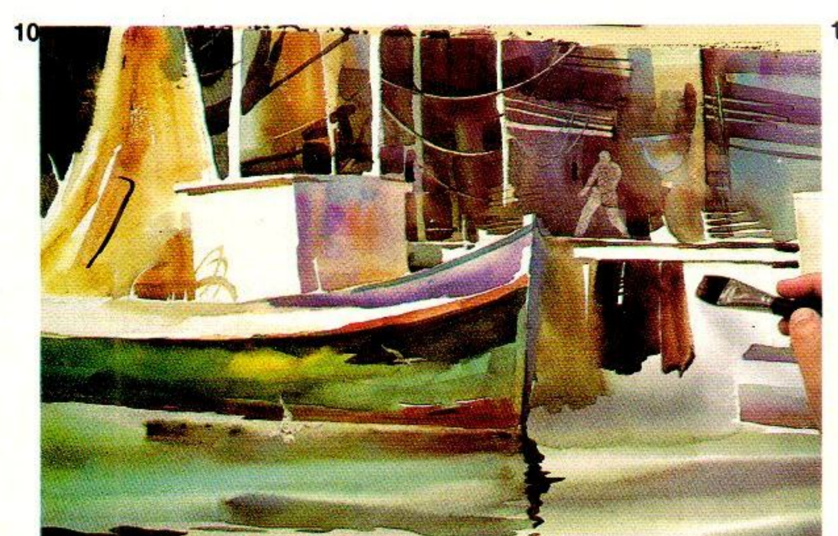
9. Comece a sugerir os reflexos

Depois que a área da água estiver totalmente seca, comece a trabalhar nos reflexos. Faça-os mais acinzentados do que os objetos refletidos. Lembre-se de que os reflexos ficam mais nítidos quando se encontram próximos do objeto refletido. Note, também, que eles não são feitos com pinceladas lisas horizontais, mas levemente inclinadas e irregulares.

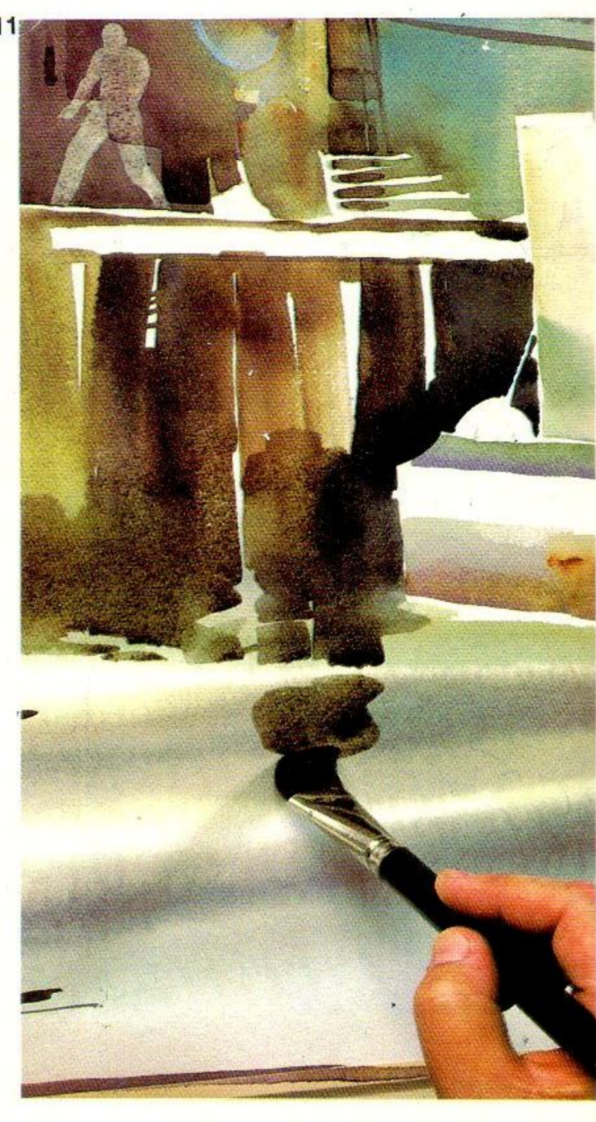
9



10



11



10. Pinte as pilastras

Reforce o reflexo da proa do barco com uma mistura de terra-de-sombra queimado e azul-Winsor. Ainda com o pincel chato, faça pinceladas verticais largas para representar as pilastras de madeira. Acrescente um toque de verde-oliva ao terra-de-sombra queimado e ao azul, para torná-los mais estimulantes.

11. Passe para os reflexos

Leve o pincel carregado de tinta até a área dos reflexos. Isso criará a sensação de que as pilastras estão dentro da água.

12



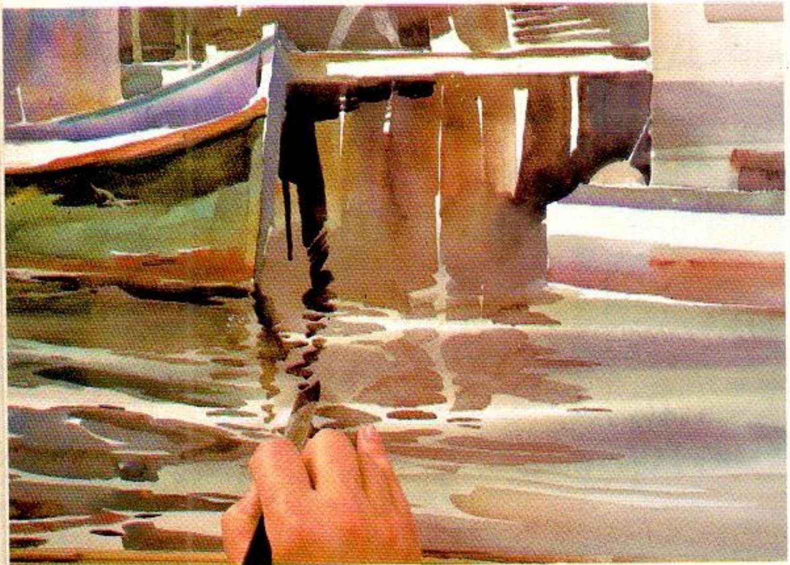
12. Crie os padrões de desenho

Ainda com o pincel chato, introduza outras formas nos reflexos. Procure usar pincéis maiores enquanto estiver trabalhando: isso ajuda a imprimir mais audácia a sua expressão. Não se precipite nessa fase. Deixe intata grande parte da aguada pálida feita sobre o papel úmido, para sugerir a continuidade que caracteriza a superfície da água. De vez em quando, examine-o com os olhos semicerrados, verificando se os reflexos correspondem aos objetos refletidos.

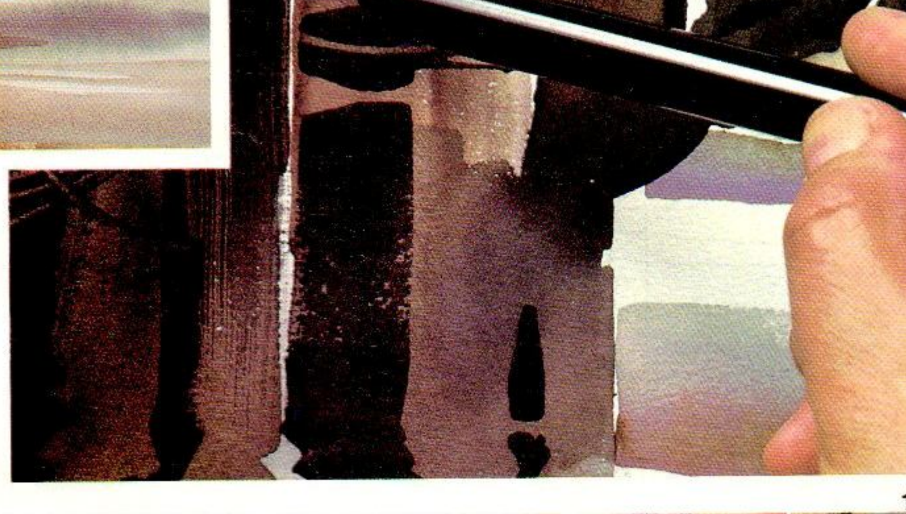
13. Pausa para pensar

Agora o trabalho está próximo da fase final. Compare-o com a fotografia original e com o estudo tonal. Mas avalie os resultados obtidos até aqui com base nos méritos da pintura: unidade da imagem, nitidez e um trabalho de pincel vigoroso.

13



14



15

14. Acentue os escuros

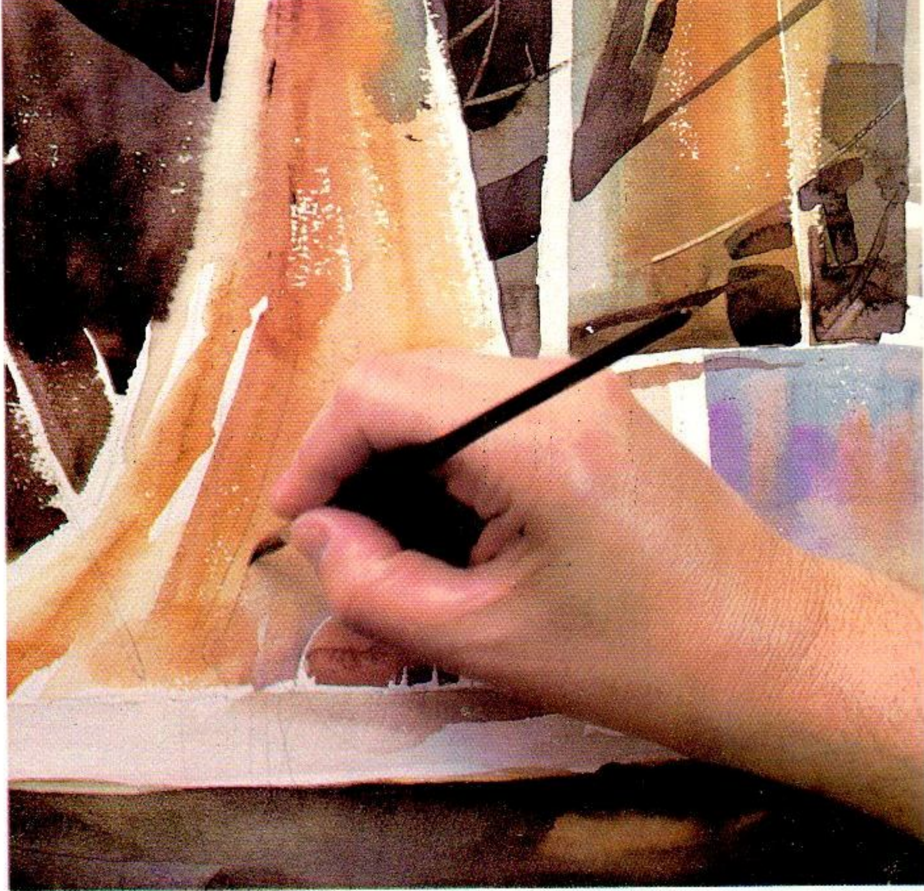
Verifique se o papel está seco, tocando-o com o dorso da mão, que é mais sensível à umidade e menos oleoso que as pontas dos dedos. Quando estiver completamente seco, intensifique os escuros das pilastras e seus reflexos. Isso aumenta a sensação de volume e profundidade.

15. Raspe as cordas

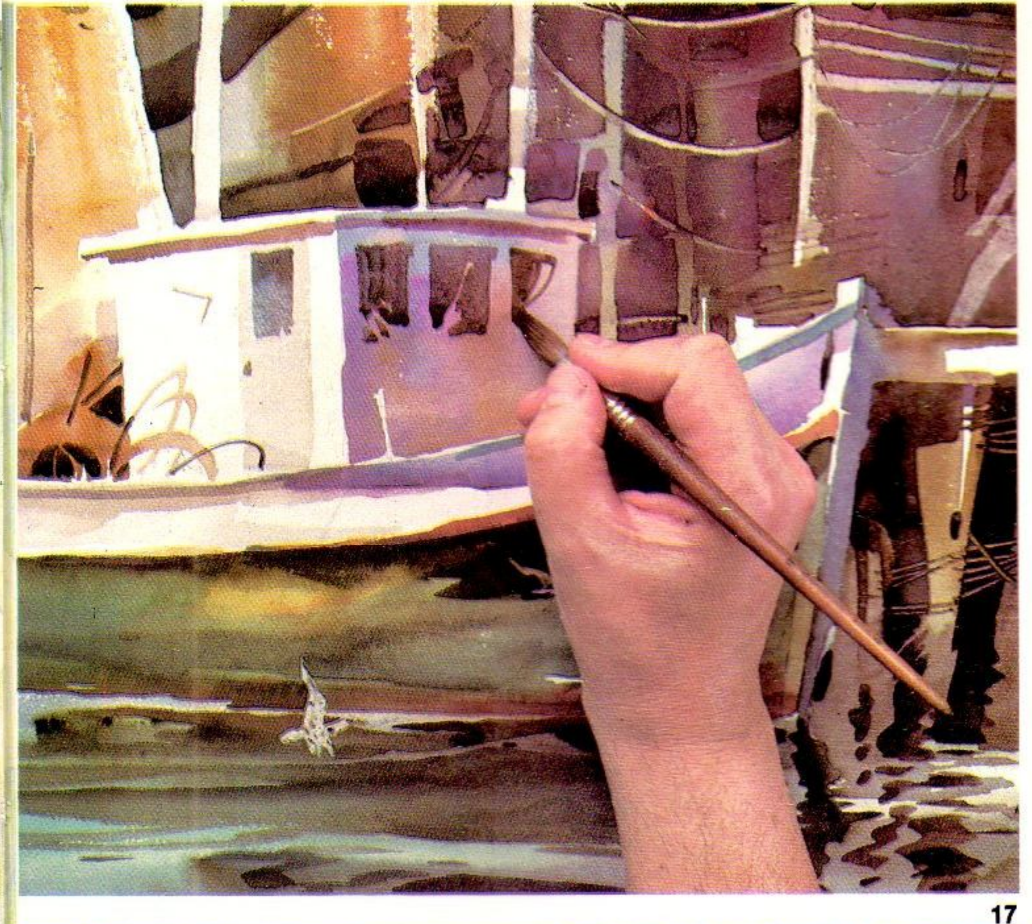
Com o papel ainda úmido, raspe as cordas e as amarras com o cabo do pincel. Faça as linhas agrupadas, como no exemplo. Evite linhas confusas, para não destruir a imagem das pilastras.

16. Sugira as redes

Agora passe do pincel chato n.° 10 para o redondo n.° 2. Usando a técnica do pincel seco, comece a sugerir as redes. Lembre-se: não exagere os detalhes.



16


17

17. Pinte as janelas

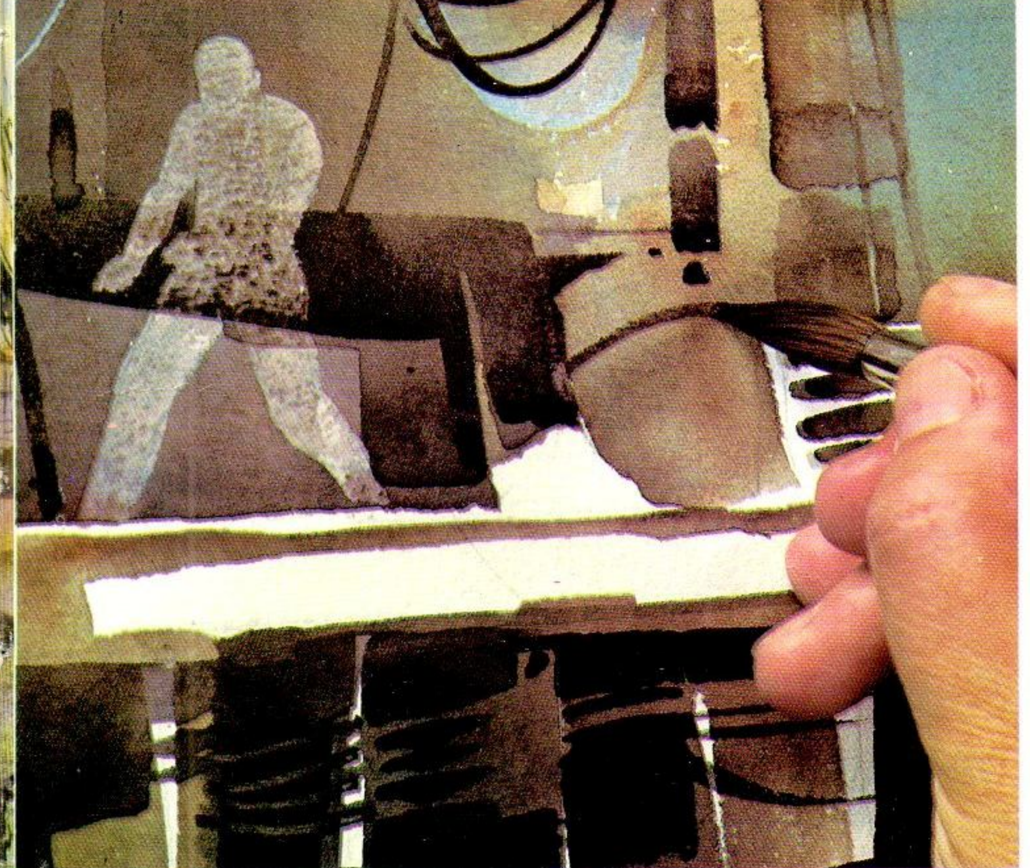
Passe para o pincel redondo n.º 12. Com uma mistura de azul-Winsor e terra-de-sombra queimado, sugira as formas das janelas. Assim como no caso dos mastros, o objetivo não é alcançar perfeição geométrica. Use o desenho a lápis apenas como guia, não como um modelo que deve ser rigorosamente preenchido com cores. Deixe alguns contornos nas janelas para ressaltar o jogo de luz. Essas formas podem sugerir a presença de objetos visíveis dentro da cabine ou reflexos no vidro. Não seja minucioso. O ângulo das janelas deve acompanhar a linha levemente arqueada da cobertura da cabine.

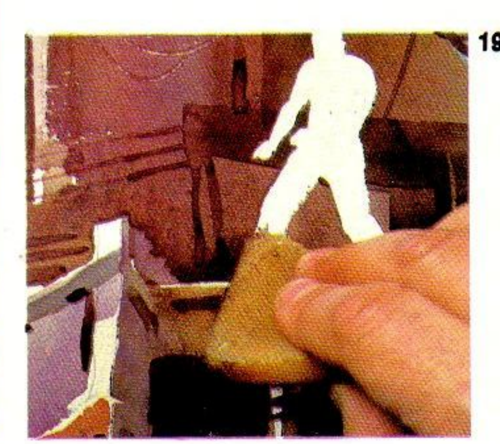
18. Crie um cenário

Para enfatizar a função do homem como ponto focal, envolva-o num cenário. O uso de um pincel redondo e grande evitará que você se prenda a detalhes desnecessários. Trabalhe de modo que as figuras apenas *sugiram* os caixotes e barris nas docas, ao invés de tentar reproduzi-los fotograficamente. Pinte à vontade por cima do homem, pois ele está protegido pela máscara líquida.

19. Remova a máscara líquida

Depois de seco o papel, use borracha para remover a máscara que cobre o homem.


18


19

20. Dê vida às aves

Remova com cuidado a máscara líquida que cobre as gaivotas em vôo. Se ficassem em branco, teriam uma aparência grosseira e bidimensional, inadequada para esta pintura de estilo naturalista. Usando tons neutros e um pincel redondo n.º 2, dê forma e volume às gaivotas. Deixe vestígios de tons pálidos e um pouco de branco, para sugerir forte luz solar nas pontas das asas abertas. Com pinceladas rápidas de carmim-alizarin, faça os pés das aves.

20



21

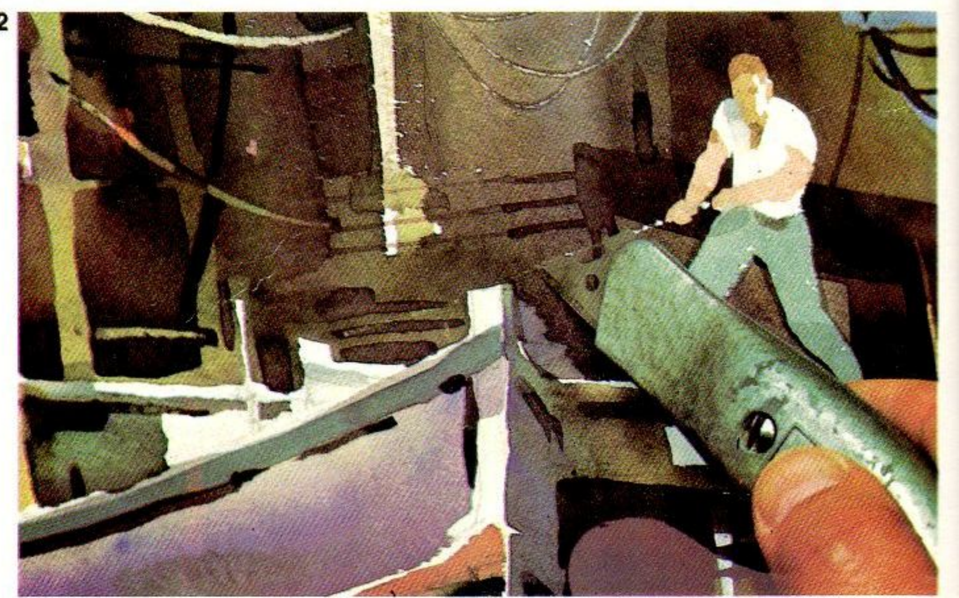
21. Pinte a figura do homem

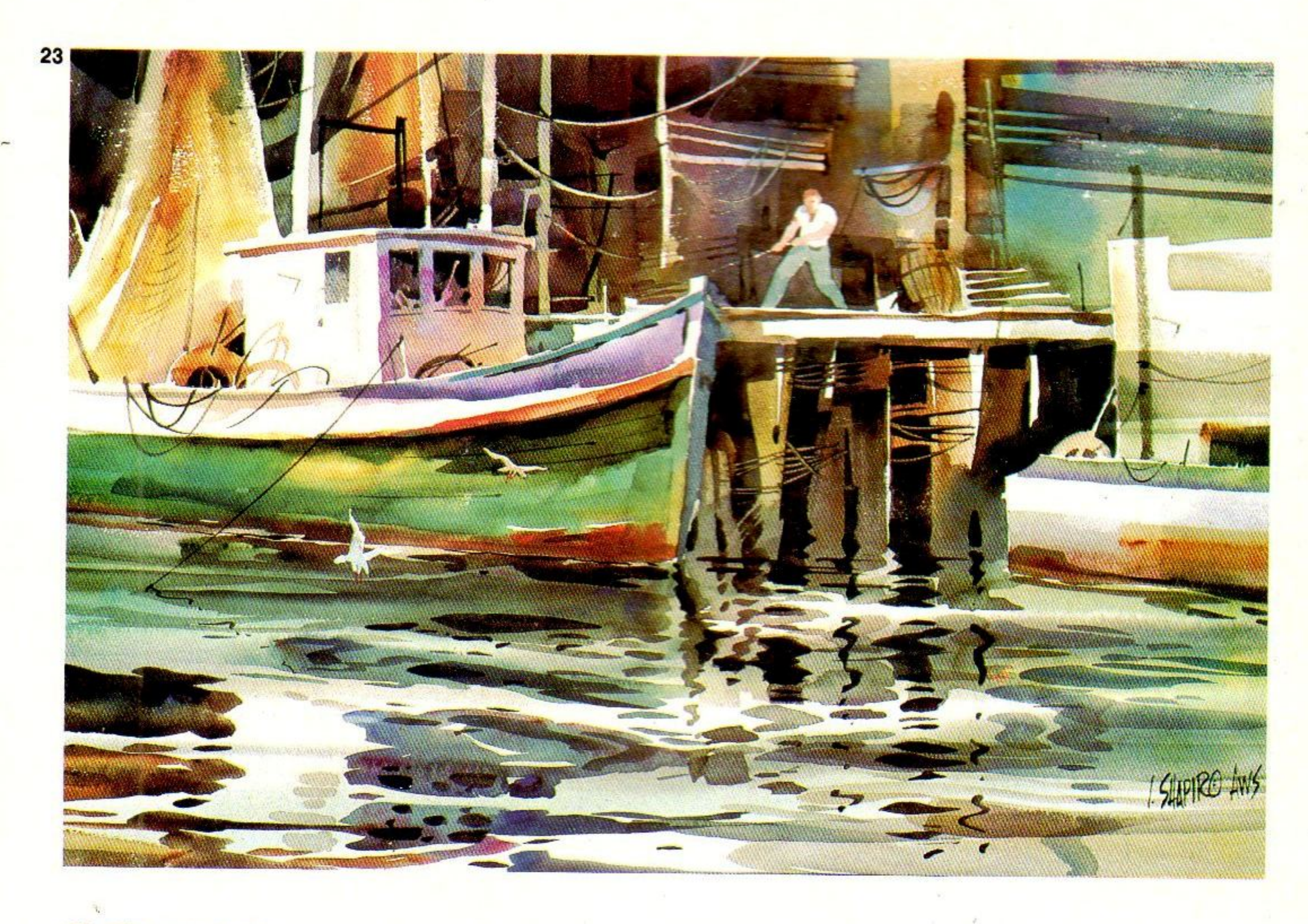
Com um pincel redondo n.º 2, aplique tons neutros com uniformidade. Deixe o papel em branco para fazer a camisa e a parte do rosto que recebe a luz do sol. Pinte a metade inferior das calças e a sombra projetada pela cabeça e pelas mãos.

22. Faça a corda

Com um estilete, raspe delicadamente uma linha para representar a corda. Como resultado, pontos brancos do papel seco sugerem uma corda torcida, banhada pelo sol. Note que as irregularidades da linha raspada sugerem movimento. Se tiver receio de raspar demais, pratique antes num pedaço de papel comum sobre uma aguada pálida, depois que esta estiver bem seca.

22



23


23. Toques finais

Usando a ponta do pincel redondo n.º 2 e terra-de-sombra natural, pinte uma linha fina em diagonal. Assim o barco ficará visualmente ancorado ao cais do porto.

Numa aquarela composta principalmente de linhas verticais e horizontais, o uso de algumas poucas linhas diagonais resulta eficiente. Sugira, por fim, o reflexo da amarra da âncora na água.

Resumo

Guarde sua pintura por alguns dias, ou mesmo uma semana, para que possa avaliá-la com certo distanciamento. Quando voltar a ver a pintura, não a compare com a fotografia que serviu como ponto de partida: seu trabalho deve se impor por si mesmo. Se seguir o exemplo passo a passo, você certamente ficará satisfeito com os resultados.

A composição é eficaz porque evitou-se a monotonia normalmente criada pelas estruturas simétricas. A linha da água está logo abaixo do centro do papel, o horizonte logo acima e a figura do homem atrai o olhar para a direita do centro. O ângulo da proa do barco, as linhas das gaivotas e o contraste entre a figura clara e o fundo escuro combinam-se de modo a trazer o observador para dentro da pintura.

Ao contrário das pinturas com um motivo definido — como por exemplo um retrato ou uma natureza-morta com vaso de flores —, esta concentra-se tanto na atmosfera de um movimentado porto de pesca quanto nos objetos que dele fazem parte.

Acima: Gloucester, *de Irving Shapiro, aquarela sobre papel áspero, 45,8 x 71,1 cm. Nesta cena de porto, interpretada com liberdade, o artista usou tons esmaecidos, pinceladas soltas e, mais importante, um olhar seletivo. O detalhamento foi mantido num nível equilibrado, para deixar a cena convincente.*

A luz do entardecer

Em certa hora da tarde, quando o sol começa a se pôr no horizonte, o céu apresenta uma luminosidade toda particular, e constitui um excelente cenário de fundo para as silhuetas dos objetos que se encontram na terra.

A técnica da aquarela é perfeita para retratar esse tipo de paisagem, já que sua peculiar transparência evoca o brilho do céu. Além disso, como permite o uso no local, também é ideal para captar as configurações de luz antes que elas mudem.

Ao pintar a luz do entardecer, lembre-se de que o bom resultado dependerá, em grande parte, da manipulação rápida de tons e cores.

Extremos tonais

Os contrastes de tons extremos caracterizam uma paisagem iluminada pelos raios horizontais do sol no entardecer: as áreas sombreadas são de um escuro profundo, enquanto as que recebem os últimos raios de sol apresentam reflexos intensamente claros. Antes de utilizar esses extremos tonais, estude com atenção as áreas de reflexo, para que estas possam ser representadas adequadamente pelo papel em branco.

Aguada em dégradé

Nas cenas de entardecer o céu se mostra sempre mais claro que a terra, sendo melhor, portanto, pintá-lo primeiro e, em seguida, aplicar sobre ele várias camadas de tons escuros.

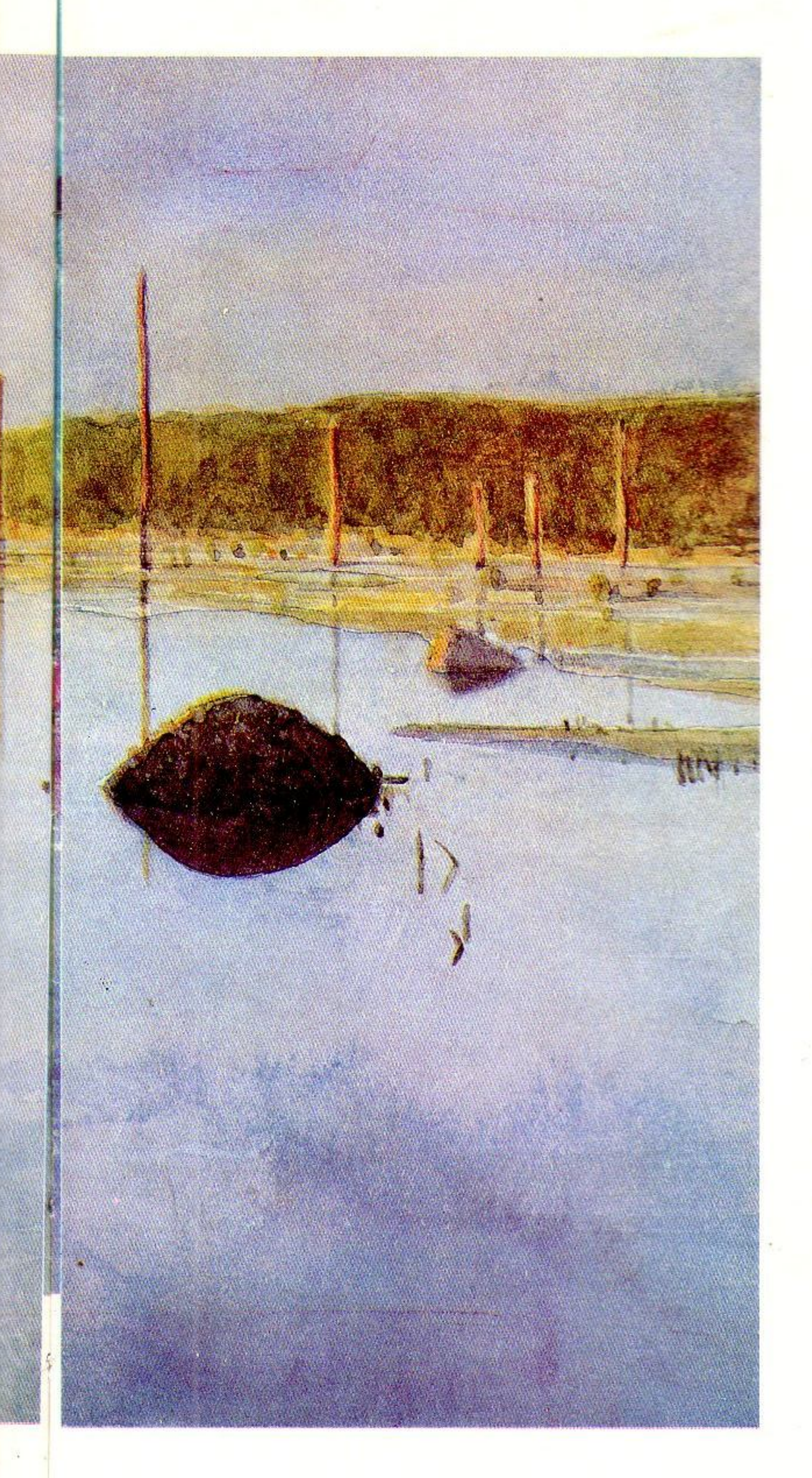
Abaixo: Água calma, pequenos barcos, *de Richard Bolton, aquarela. Para captar a essência da luz ao entardecer, faça o céu (e a água) com uma aguada pálida em dégradé. Pinte os tons mais escuros das casas, barcos e outras formas em silhueta.*







Coleção Daniel M. Galbreath



Acima: Casas de ratos em Centerville, *de Thomas Aquinas Daly, aquarela, reproduzida em tamanho natural. Os raios horizontais da luz da tarde criam iluminações e sombras extraordinárias. Aproveite-as para construir uma pintura dinâmica.*

No final do dia, o sol ilumina apenas a área do céu situada imediatamente em torno dele. Por isso o céu tende a ser mais claro no horizonte e mais escuro no zênite. A maneira indicada para conseguir esse efeito em aquarela é aplicar uma aguada em dégradé.

Cores no céu

Antes de começar a pintar, convém estudar as cores do céu. Em geral, a cor dominante é um azul especialmente intenso. Às vezes, porém, é possível distinguir toques de amarelo translúcido, vermelho e até mesmo verde — que você não pode esquecer no momento de selecionar as cores.

Como uma boa aguada em dégradé de duas cores exige uma certa prática, dedique algumas horas de trabalho apenas para o céu, experimentando as melhores combinações de cores. A dificuldade mais comum surge quando o céu se mostra azul no zênite e amarelo no horizonte. Como fazer a aguada em dégradé sem obter um céu esverdeado? A melhor solução consiste em esmaecer o azul no ponto em que começar o amarelo e deixar um intervalo entre as cores, de modo que, ao se juntarem, não se misturem demais.

Antes de fazer a aguada, incline a prancha para o lado contrário ao seu, de tal modo que a água possa escorrer para o alto da pintura, configurando minúsculos fios. Isso dá a impressão de que os raios de luz incidem para o alto, exatamente como ocorre na realidade.

Silhuetas e sombras

Depois que o céu estiver pronto, comece a cuidar dos demais elementos da paisagem. Como o anoitecer envolve a terra antes mesmo de o céu escurecer, ele constitui para o artista uma ótima oportunidade de criar fortes contrastes, colocando as silhuetas escuras sobre tons pálidos. Ao pintar esses elementos, ocupe-se apenas com os detalhes criados pelas configurações de luz. Ao deixar de lado os outros detalhes, você conseguirá valorizar a atmosfera de tranqüilidade da cena.

As sombras são fundamentais nas paisagens de entardecer: uma vez que o sol se encontra baixo no céu, elas ficam surpreendentemente longas. Pinte-as com cores frias para contrastá-las com as cores quentes da iluminação de fim de tarde. E lembre-se de fazê-las intensas, para compensar a característica que a aquarela tem de clarear um pouco ao secar.

Cenas de tempestade

Por sua força dramática, a tempestade está entre os fenômenos climáticos mais interessantes de se trabalhar. E a aquarela, por suas características, é ideal para registrá-la.

Embora seja impossível estabelecer regras rígidas, convém conhecer as técnicas que permitem transmitir a impressão de ventos violentos, chuvas torrenciais e efeitos incomuns de iluminação.

Vento

A maioria das tempestades se caracteriza pela ocorrência de fortes ventos. Use pinceladas amplas e irregulares para reproduzir o violento movimento das nuvens. Reforce o efeito incluindo árvores ou pessoas que se curvam sob lufadas de vento.

Quando o motivo for uma tempestade marinha, os fortes ventos podem ser indicados através de um mar revolto: use tons escuros nas reentrâncias das ondas e tons claros nas cristas. Aplique a cor com pincel seco, para dar a impressão de espuma (veja a pintura de McNeill Whistler, à direita). Tenha em mente que as ondas de um mar tempestuoso costumam escurecer o horizonte.

Chuva

Sendo impossível retratar cada gota de chuva, é necessário encontrar uma maneira de sugeri-la. Mantenha a prancha inclinada, apoiando-a por trás, e pinte as cores do céu sobre o papel molhado. A cor tende a fundir-se e escorrer, formando faixas verticais que lembram véus de chuva (retire o excesso com lenço de papel). Experimente também as seguintes sugestões:

a) se pretende mostrar uma tempestade em avanço, mas distante, faça



À direita: Azul e prata: canal de Chopping, *de James McNeill Whistler, aquarela sobre papel, 14,1 x 24,2 cm. Reproduzindo com seu pincel o movimento das ondas, Whistler criou a ilusão de um mar tempestuoso.*

Coleção do dr. Bruce Sorrin

Freer Gallery of Art, Smithsonian Institution, Washington, D.C.

apenas uma ou duas pinceladas abaixo da nuvem, com pincel seco;
b) se você pretende representar o desencadeamento da tempestade, aplique sobre uma aguada inicial outra, mais escura, de forma que as pinceladas sigam a direção da chuva.

Efeitos de iluminação

Uma tempestade em geral vem acompanhada de estranhos efeitos de iluminação na paisagem. Registre esse elemento dramático, preparando uma área de tons pálidos que contrastem com as nuvens escuras e carregadas.

Introduza uma abertura nas nuvens, através da qual passem raios de sol ou, então, estendendo seu campo de visão, inclua um céu mais limpo em pontos distantes. Lembre-se de que as nuvens de tempestade e as áreas de luz do céu devem combinar com as sombras e as partes iluminadas da terra.

À esquerda: Lá vem ela!, *de John Pike, aquarela, 56 x 76 cm.*
O impressionante contraste entre o céu escuro, ameaçador, e a praia ensolarada sugere perigo iminente. A tensão das figuras ajuda a criar uma sensação de ansiosa expectativa.

NUVENS DE TEMPESTADE

Prepare duas aguadas, uma mais escura que a outra. Usando a mais escura para a base das nuvens, e a mais pálida para o topo, aplique-as alternadamente em pinceladas verticais. Desse modo as aguadas se fundem, criando um perfeito céu de tempestade.



Paul Osborne

Exemplo: tempestade sobre o mar

O artista Claude Croney demonstra como reproduzir a turbulência de uma tempestade. Ele se concentra especialmente no céu (onde o drama tem lugar) sem descuidar, porém, da terra e do mar, que se integram ao motivo da pintura.

1



1. A primeira aguada

Como o céu desempenha um papel dominante, coloque o horizonte abaixo da metade do papel, em seu esboço inicial. Desenhe levemente, a lápis, as massas de nuvens, dando atenção especial às áreas de claro e escuro, e aos contornos da praia e das pedras.

Agora, concentre-se no céu. Misture uma aguada pálida de azul-cobalto, terra-de-siena queimado e vermelho-claro, aplicando-a sobre o papel úmido, com pincel n.° 10. Lembre-se de que essa aguada deve ser realmente pálida, porque você irá aplicar sobre ela diversos tons, sempre mais escuros. Acrescente, em seguida, algumas pinceladas de azul-cobalto, na parte inferior do céu.

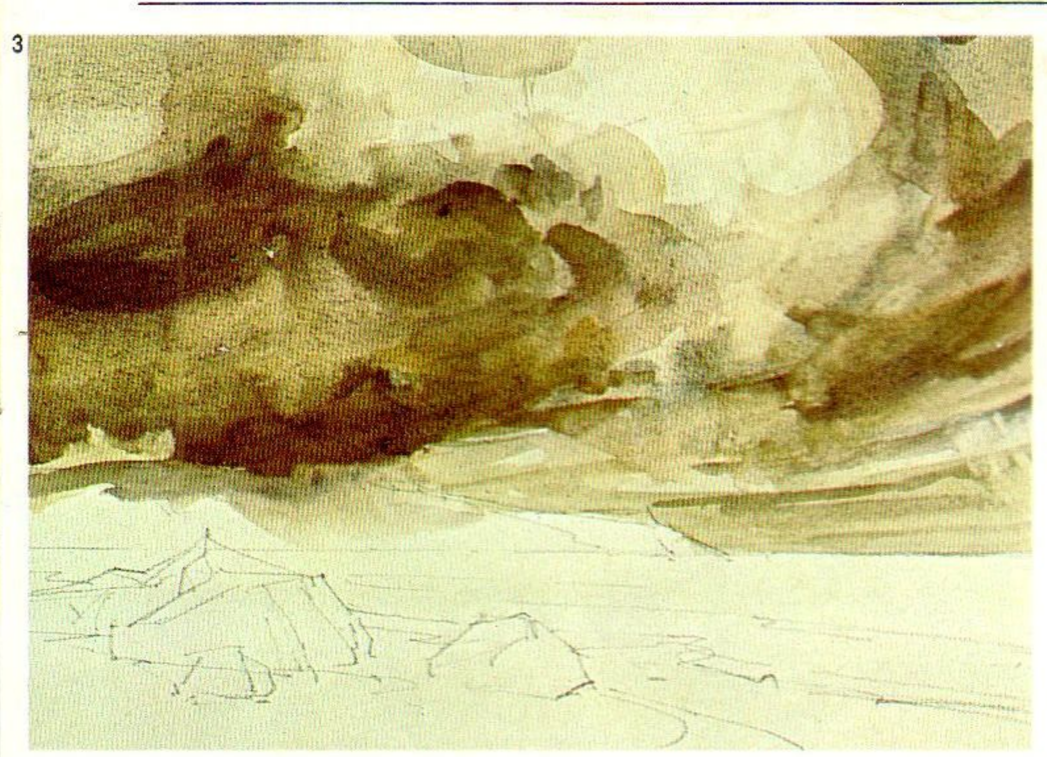
2



2. A segunda aguada

Quando a tinta secar, aplique outra aguada de azul-cobalto, terra-de-siena queimado e vermelho-claro — desta vez com pinceladas mais soltas. Adicione, então, um pouco mais de azul-cobalto à mistura e aplique-a sobre a tinta ainda molhada. Faça um movimento curvo com o pincel para representar o rápido movimento das nuvens. Deixe uma área clara no alto do céu e uma faixa, também clara, logo acima do horizonte. Espere a pintura secar.

3



3. As nuvens carregadas

Esta etapa consiste em formar as nuvens de modo que sugiram turbulência e indiquem a direção tomada pelo vento. Prepare uma mistura bem escura de terra-de-siena queimado e azul-ultramar e aplique-a com pinceladas rápidas e irregulares. Adicione água à mistura e faça com ela os topos das nuvens, para que fiquem mais claros que as bases. Deixe algumas pinceladas se fundirem, criando, assim, contornos suaves. Estenda parte desta aguada até a área da praia distante.

4



4. A costa distante

Depois que o céu estiver pronto, passe para as montanhas distantes e o mar. Concentre-se primeiro na terra.

Com uma mistura de amarelo-cromo, azul-ultramar e um toque de terra-de-siena queimado, pinte a península. Na verdade, parte dela encontra-se além da tempestade, sendo, por isso, iluminada. Convém usar, aqui, uma mistura mais pálida, mais amarelada. Modele a terra retirando um pouco do pigmento com pincel úmido.

Pinte o mar com uma aguada escura de índigo e um pouco de terra-de-siena queimado. Para criar a impressão de luz refletida ao longo da linha litorânea, aplique a tinta com pincel seco, deslizando-o sobre o papel. Na faixa central da água, trabalhe com pinceladas úmidas e, para pintar a costa, acrescente mais água.

5. A praia

Pinte a praia do primeiro plano com pinceladas irregulares de terra-de-sombra queimado e um toque de índigo, trabalhando em torno das pedras principais e em alguns pontos iluminados. Varie a cor e o tom, de modo a criar uma textura arenosa e pedregosa. Estenda algumas dessas pinceladas até os tons pálidos da água.

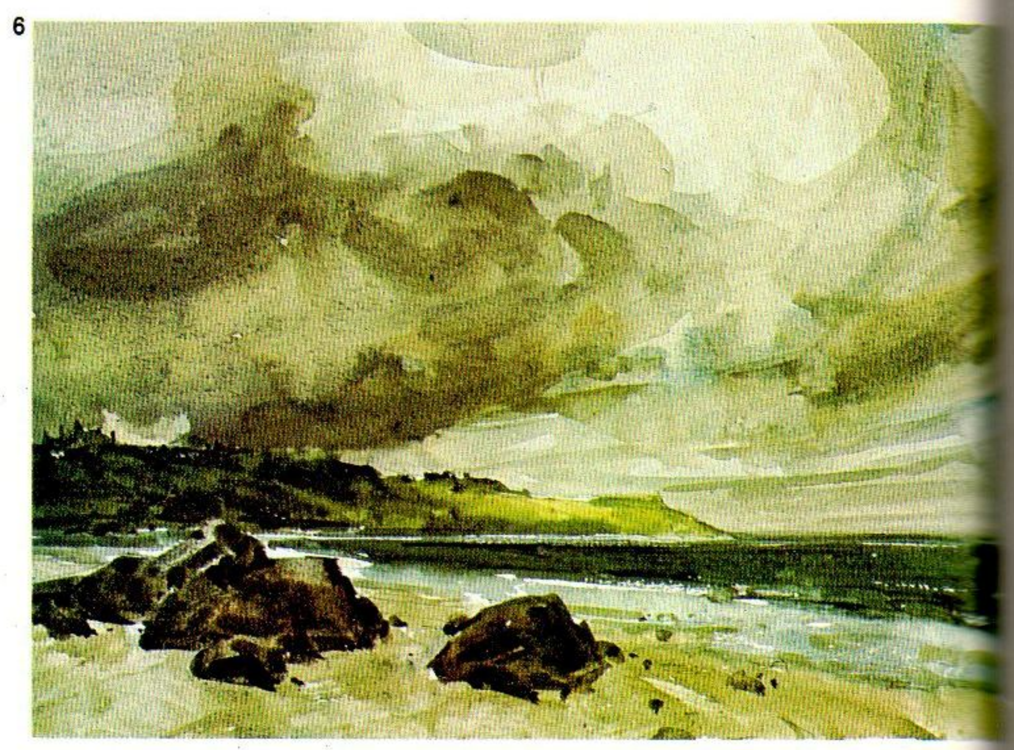
5



6. Pedras e pedregulhos

Antes que a praia seque inteiramente, pinte as pedras do primeiro plano com terra-de-sombra queimado e um pouco de azul-cobalto. Nos lugares em que a praia ainda estiver molhada, os pigmentos escorrerão, formando um contorno suave; nos lugares em que a praia estiver seca, ficará um contorno forte e definido. Indique alguns pedregulhos à direita das pedras, com algumas pinceladas batidas da mesma cor.

6



7



7. Detalhes texturais

Nessa etapa final, dê os últimos toques às pedras. Use a mesma mistura de tinta anterior, mas acrescente um pouco de carmim-alizarin. Aplicando pinceladas firmes, marque as reentrâncias mais evidentes das pedras com a ponta do pincel, sem se preocupar com detalhes.

Sugira os contornos da praia acrescentando uma ou duas pinceladas curvas de terra-de-sombra queimado misturado com um pouco de azul-ultramar. Acrescente toques escuros a mais alguns pedregulhos, para intensificar a textura da areia.

Saiba quando parar

Normalmente, quando se dá por terminada a pintura de um céu turbulento, é quase irresistível a tentação de introduzir mudanças de última hora. Quando se trabalha com rapidez e intuitivamente, é comum achar que alguma coisa saiu errada na pintura. Essa é uma atitude que poderá prejudicar todo o trabalho: certas imperfeições, nesse tipo de motivo, acabam integrando-se no conjunto e contribuindo para a dramaticidade.

Pintura no local

Agora que você já tem alguma noção das técnicas úteis para cenas de tempestade, experimente levar seu cavalete a campo para captar os fenômenos tal como eles se apresentam. Turner defendia que os artistas deviam testemunhar os fenômenos naturais: só depois de presenciar toda a fúria dos céus, estariam eles capacitados para transmitir essa atmosfera de maneira convincente.

Trabalhe através da janela de uma casa, em um abrigo de fazenda ou, talvez, em um automóvel estacionado estrategicamente numa praia, de modo que você tenha a oportunidade de introduzir em seu quadro a fúria do mar ou a enchente de um rio. A água é um elemento fundamental na criação da turbulência, reforçando o impacto de uma cena de tempestade.

MATERIAL EMPREGADO

Uma folha de papel de 290 g, de 52 x 37 cm.

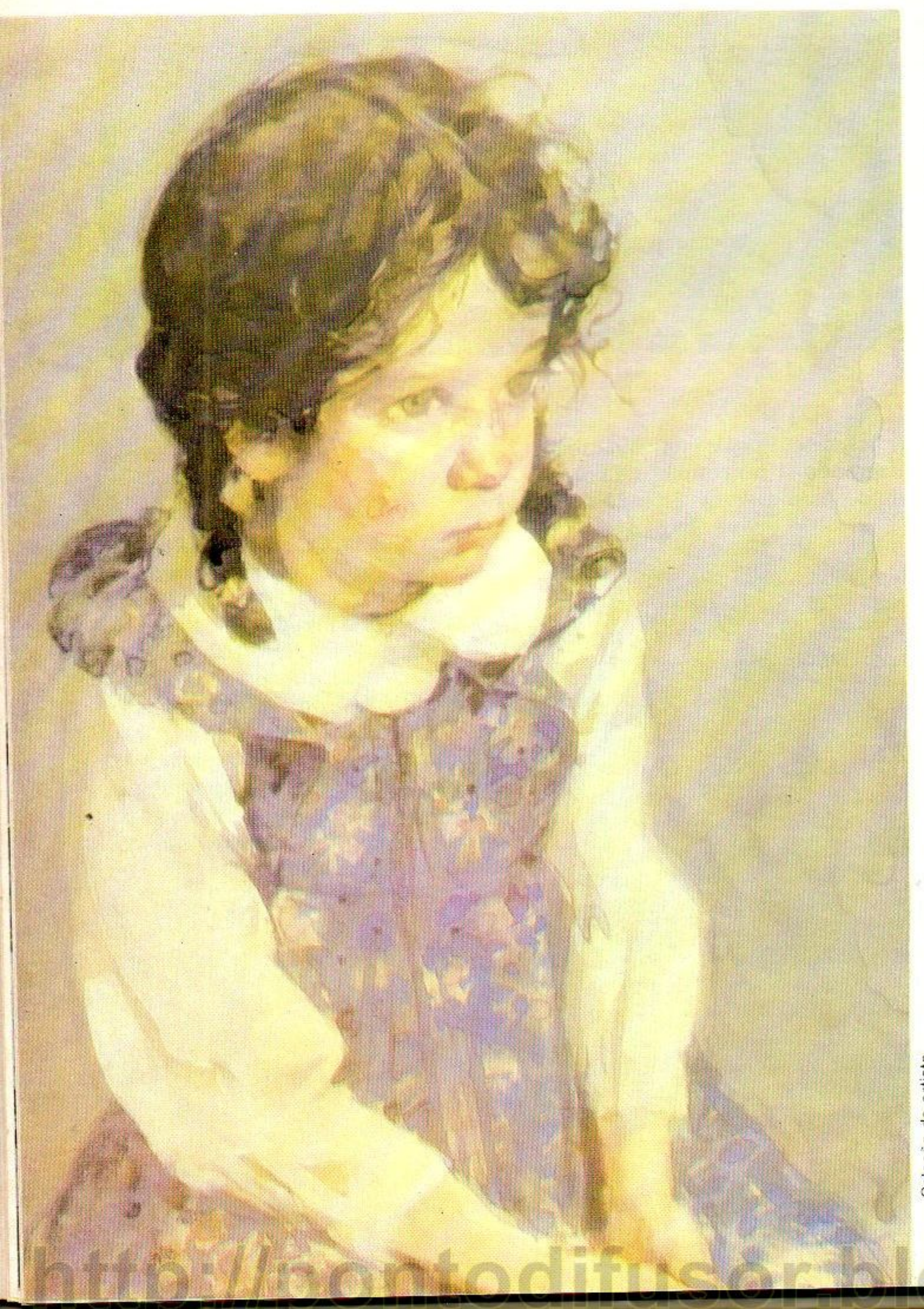
Um pincel redondo, de pêlos macios, n.° 10, ou um pincel grande de bambu.

Paleta de oito cores:
azul-cobalto, terra-de-siena queimado, vermelho-claro, amarelo-cromo, azul-ultramar, terra-de-sombra queimado, índigo e carmim-alizarin.

Pintura de jovens

Abaixo: Karen, *de Burt Silverman, aquarela sobre papel liso montado em painel, 38 x 25 cm. A livre manipulação da tinta dá mais interesse a este retrato informal de uma criança de cinco anos.*

É sempre uma experiência fascinante pintar crianças, com seus rostos delicados e poses originais. Para o artista, existe um pequeno inconveniente: a inquietação natural que as impede de permanecer imóveis durante o tempo necessário para a execução da pintura. Um aquarelista, no entanto, não verá nisso nenhuma desvantagem, pois a característica fluida desse material lhe permite um trabalho intuitivo, capaz de captar com rapidez o sorriso fugaz ou o aspecto aveludado da pele do modelo.



O tratamento

Ao pintar crianças, lembre-se das seguintes palavras-chave: *velocidade* e *simplicidade*. Não tente ser preciso demais na reprodução dos traços fisionômicos — uma abordagem leve, apenas esboçada, será suficiente para dar à figura retratada um ar de frescor e jovialidade.

Tons de pele. A superfície lisa da pele jovem reflete grande quantidade de luz e apresenta zonas de sombra menores e mais uniformes do que as da pele de uma pessoa mais velha. Use uma paleta limitada de cores claras e frescas — misturas sofisticadas só irão complicar o tratamento. Observe o retrato de Charles Reid (página ao lado), por exemplo: no rosto, ele fez aguadas e veladuras em vermelhão e ressaltou as áreas iluminadas com um pincel limpo e molhado, dando um leve toque de azul-ultramar nas sombras. Embora seja forte, a cor parece luminosa, porque reflete a luz branca do papel.

A pose

Procure trabalhar a partir de uma pose natural e relaxada. Caso conheça seu modelo, você saberá quais são seus gestos e expressões característicos. Incorporando-os na pose, você estará no caminho certo para expressar não apenas a personalidade, mas também uma semelhança bastante aproximada.

Distraia o modelo para que ele não fique entediado e irrequieto. Um adolescente certamente gostará de ouvir música e o recurso mais eficiente para imobilizar uma criança é a televisão. Entretida com seu programa favorito, ela manterá o corpo imóvel e, ao mesmo tempo, o rosto expressivo.

Antes de começar a pintar, estude a iluminação adequada, faça alguns esboços a lápis e converse com o modelo, para que ele, além de ficar à vontade, revele algo sobre sua personalidade e seus interesses.

Finalmente, lembre-se de interromper a pose com períodos de descanso: a cada vinte minutos para um adolescente e com maior freqüência no caso de um modelo mais jovem.

Coleção do artista

À direita: Sarah em High Hampton, *de Charles Reid, 57 x 76 cm. Procure expressar os gestos e as atitudes típicas de um jovem. Aqui a descontração da garota transmite jovialidade.*


Sarah. High Hampton
N.C.
6.27.80
Charles Reid

Exemplo: criança oriental

Neste retrato de um menino japonês, Charles Reid escolheu uma pose frontal, iluminada por forte luz lateral, que projeta uma sombra num dos lados do rosto.

1



1. O tom de pele básico

Indique levemente, a lápis, a forma básica da cabeça. Pinte o rosto e o pescoço com uma aguada de vermelhão, terra-de-siena natural e um toque de azul-cerúleo e verde-Hooker, usando um pincel redondo n.° 8. Deixe o vermelho dominar a mistura, dando, assim, uma sensação de calor, mas acrescente mais azul-cerúleo no lado esquerdo da face, que está na sombra. Trabalhe com rapidez, misturando as cores no papel ainda molhado, para que o tom da pele não fique uniforme e desinteressante.

Como a luz incide do alto, à esquerda, antes que a aguada seque, limpe ligeiramente o lado superior esquerdo do rosto com um lenço de papel ou um pincel molhado. Deixe secar.

2. Pinte os escuros

Faça o cabelo com uma aguada de terra-de-siena queimado e cinza-Payne, com um pouco de azul-cerúleo. Como o rosto já secou, ficará um contorno forte junto à raiz do cabelo. Deixe esse contorno no lado esquerdo, mas suavize-o na parte sombreada, utilizando um pincel macio, molhado.

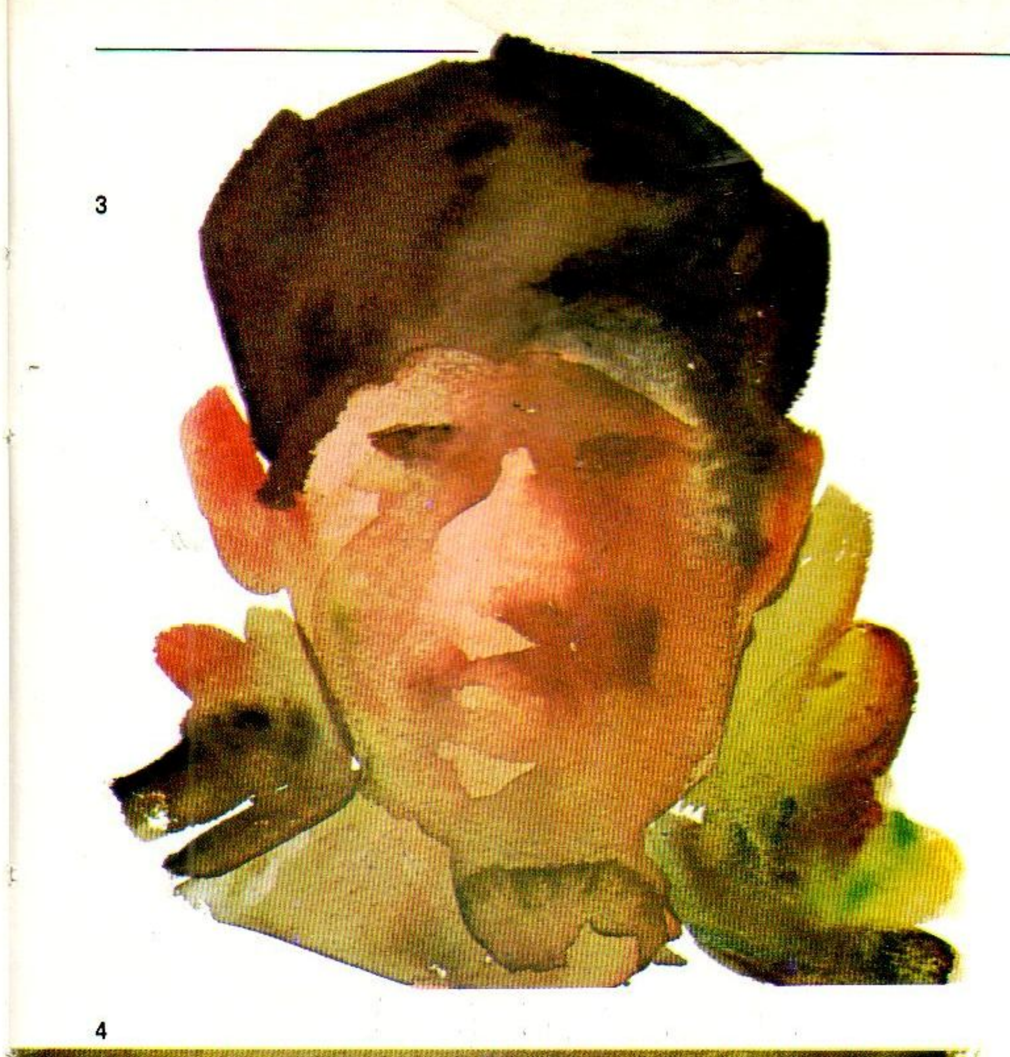
Indique as sombras escuras do rosto com a mesma mistura da cor da pele da primeira etapa, acrescida de um pouco de verde-Hooker para escurecê-la. Trabalhe o centro do rosto fazendo sombras amplas e desenvolvendo a forma dos olhos, nariz, boca e queixo.

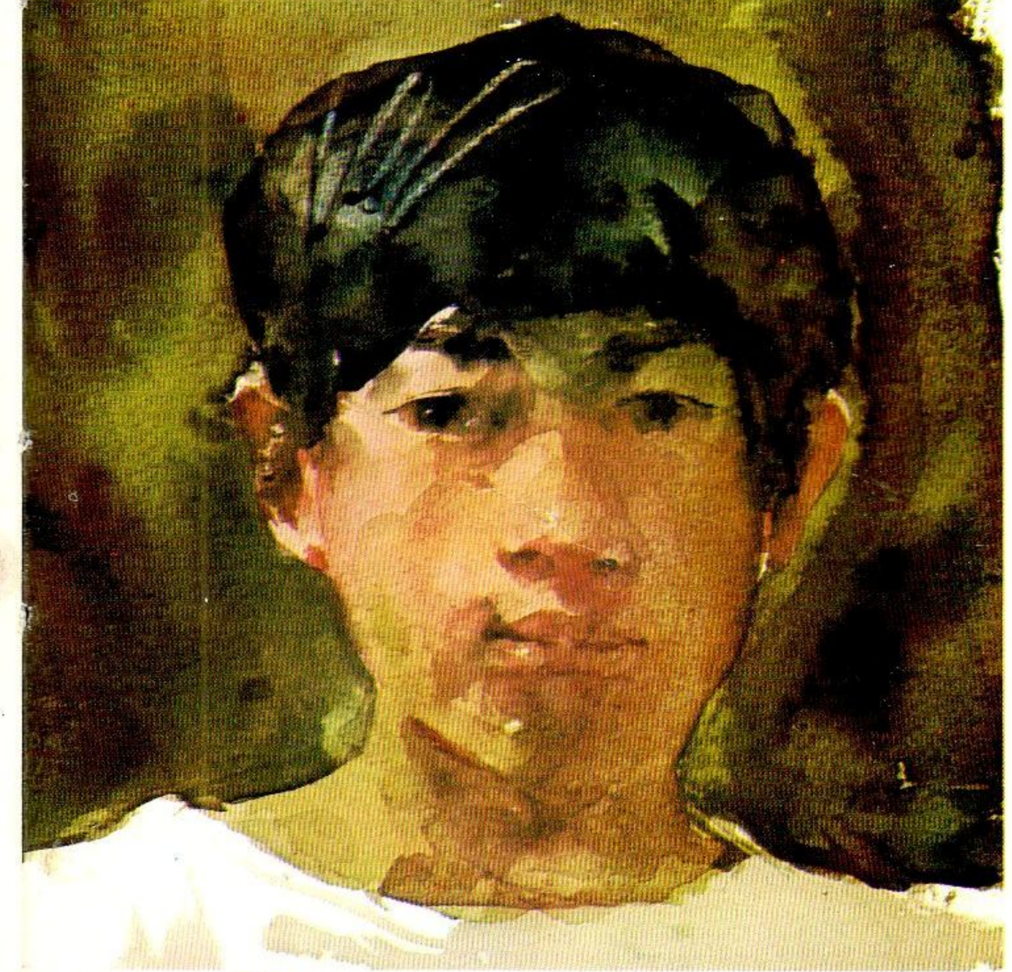
Agora acrescente mais azul-cerúleo à mistura de sombra e aplique-a sobre o lado direito do rosto. A luz refletida torna essa área um pouco mais clara que a do centro, mas mais escura que os pontos de iluminação intensa.

Enquanto a aguada da sombra ainda estiver bem úmida, passe um pincel limpo e molhado sobre o plano do lado direito, para suavizar a divisão entre a sombra e as áreas de luz refletida.

2



3


4


3. Modele as formas

Começando pelo olho esquerdo, suavize o contorno da sombra que cobre o olho e deixe um contorno forte na ponta do nariz. Puxe o pincel pela face, de cima para baixo, e continue até o queixo. Volte ao nariz e suavize a divisão entre claro e escuro, conservando o contorno marcante da sombra que fica embaixo dele.

Suavize e clareie a área interna dos lábios, mas deixe um contorno forte no alto do lábio superior, que está mais iluminado.

Pinte o fundo, usando verde-Hooker, terra-de-siena natural e terra-de-siena queimado. Misture as cores sobre o papel ainda molhado, com pinceladas soltas e vigorosas. Isso cria espaço e atmosfera em torno do modelo.

Antes que a área dos olhos seque, quando estiver apenas úmida, sugira as pálpebras e a íris, usando a mesma mistura para sombra da segunda etapa.

4. Defina as feições

Nessa etapa, defina melhor os traços fisionômicos e conserve o aspecto suave, esfumado, das outras áreas. Faça as narinas com terra-de-siena queimado e terra-de-sombra queimado (o preto representa as cavidades).

Desenvolva a boca mantendo a área mais escura no canto esquerdo e indicando a divisão entre os lábios com uma linha quebrada. Defina o queixo e a sombra sob o lábio inferior, fazendo os escuros e enxugando-os com um lenço de papel até chegar à forma desejada. No lugar em que a pálpebra inferior reflete luz, retire um pouco de pigmento, de modo a formar uma faixa clara.

Dilua um pouco da cor da pele até obter um tom claro e pinte as sombras na camiseta branca do menino. Retoque o cabelo e acrescente tons mais escuros em algumas áreas; raspe alguns fios com a ponta do cabo do pincel.

MATERIAL EMPREGADO

Folha de papel NOT de 290 g, de aproximadamente 20 x 20 cm.
Um pincel redondo n.° 8.
Paleta de seis cores: vermelhão, terra-de-siena natural, azul-cerúleo, verde-Hooker, terra-de-siena queimado e cinza-Payne.

Águas cristalinas

A água de um riacho, com suas constantes mutações e sua vertiginosa sucessão de reflexos de luz, constitui sem dúvida uma imagem complexa, aparentemente impossível de registrar numa pintura. Para a artista Phyllis Lloyd, no entanto, o desafio foi irresistível. E o resultado é o trabalho semi-abstrato à direita, onde ela evoca a tranqüilidade de um riacho de águas cristalinas.

Ao invés de pintar uma paisagem convencional, a artista limitou-se a registrar uma pequena parte do riacho. Com isso, pôde concentrar-se na interpretação dos desenhos criados na água pela correnteza e na luz tremeluzente, filtrada através das árvores próximas.

Começando no alto de uma folha de papel de aquarela previamente umedecida, Lloyd aplicou a tinta em aguadas transparentes, preservando uma parte do papel em branco. Para a superfície do riacho, ela escolheu azul-Antuérpia, que reflete a cor do céu; e usou um azul-acinzentado muito diluído nos reflexos fluidos das nuvens.

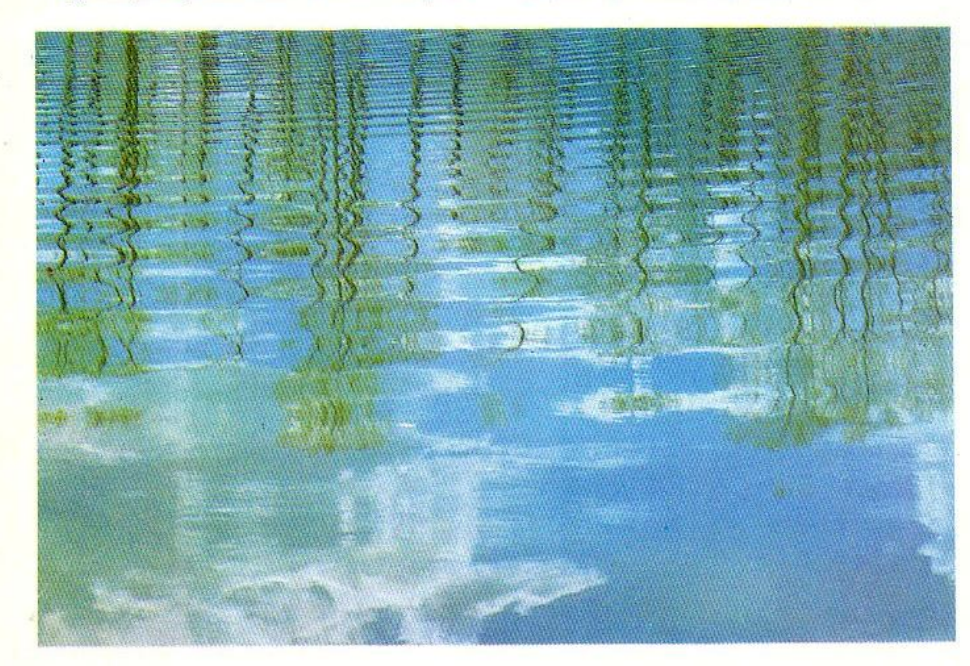
Depois que as aguadas secaram, Lloyd desenvolveu as formas superpostas da corrente de água, empregando um método fora do comum: primeiro, cortou uma folha fina de plástico em tiras, colocando-as no sentido horizontal sobre o papel; em seguida, suspendeu as bordas do plástico e, com um frasco e um conta-gotas, aplicou tinta colorida — verde claro, verde profundo, escarlate, branco opaco, e um toque de amarelo — por baixo das tiras.

Enquanto essa superfície ainda estava úmida, Lloyd movimentou delicadamente o plástico com os dedos, fazendo-o enrugar em formas ovais. Nos lugares em que ficou presa nas dobras, a tinta secou com contornos fortes, marcados, que se assemelham às ondulações da superfície da água. Repetindo essas formas, Lloyd captou o ritmo do fluxo do riacho; ao mesmo tempo, procurou manter o interesse variando o tamanho das formas e alternando contornos fortes com contornos suaves.

O emprego dessa técnica pode ajudá-lo a conseguir um efeito convincente ao reproduzir o movimento da água. Mas ela só oferece resultados satisfatórios quando se dispõe de um certo treino em registrar movimentos contínuos e captar mudanças de luz constantes.

Você pode tentar reproduzir o movimento da água em suas pinturas a partir, simplesmente, da observação atenta de um riacho. Trata-se de um exercício de valor inestimável. Mas, se você achar que não está devidamente preparado para isso, experimente fotografar a cena, como fez Howard Stirn (abaixo), e então trabalhe a pintura a partir da foto.

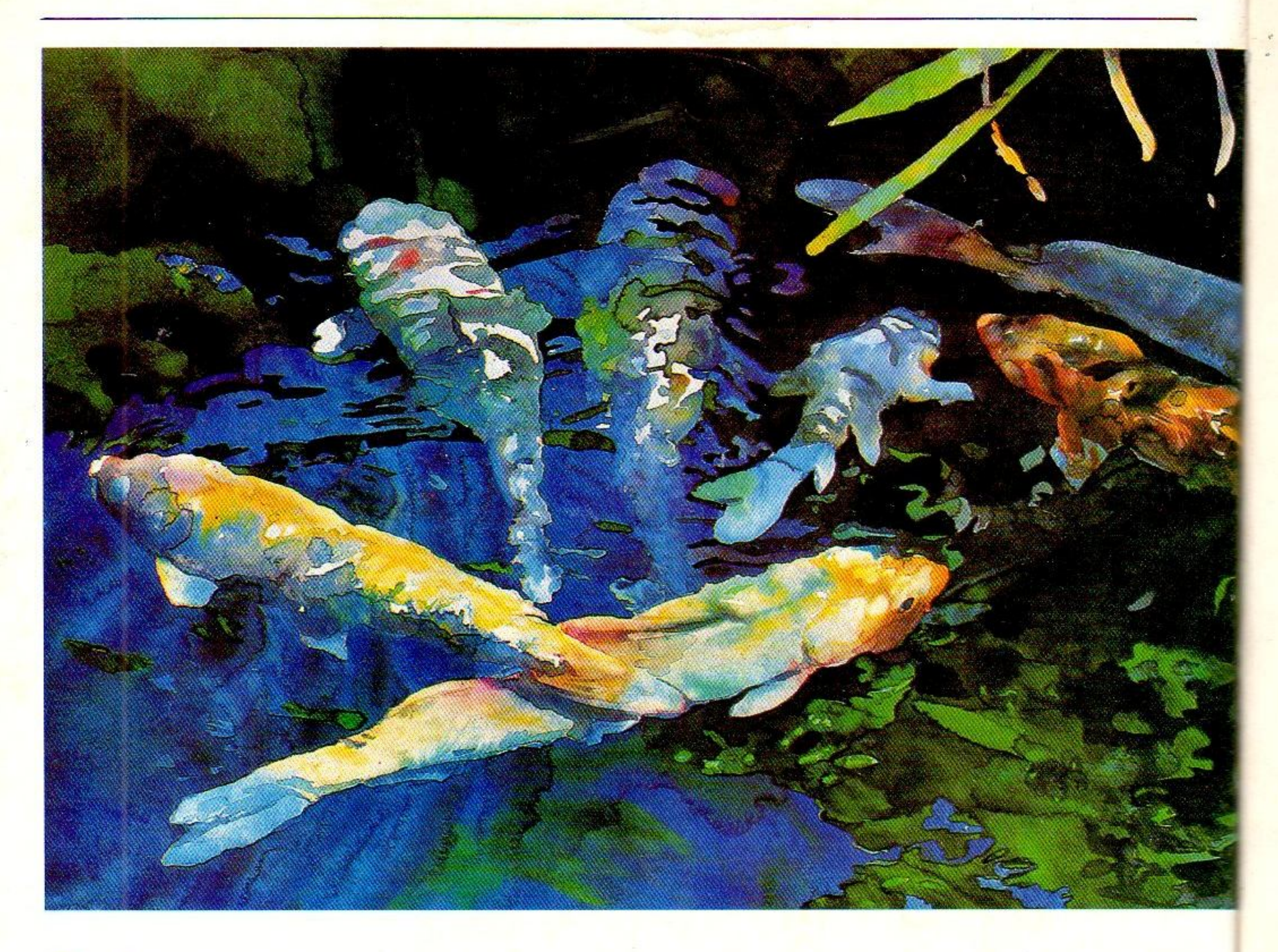




Acima: Riacho de outubro, *Phyllis Lloyd, tinta de escrever e aquarela, 28 x 42 cm. Acervo da artista.*

À esquerda: Árvores de choupo refletidas num riacho, fotografado por Howard Stirn.





Peixes num aquário

Sete peixes num aquário,
Joseph Raffael,
Aquarela, 70 x 107 cm.

O artista Joseph Raffael se baseou na observação como ponto de partida desta aquarela. Com uma formação inicial de pintor abstrato, Raffael apaixonou-se posteriormente pelo realismo — a corrente estética segundo a qual a arte deve expressar somente os caracteres essenciais da realidade.

Seu método de trabalho nasce com a fotografia, que é um recurso realista por excelência. Primeiro ele fotografa objetos e cenas que o interessam. Em seguida, projeta os slides bastante ampliados, utilizando-os como referência visual para pintar. Assim, consegue captar para sempre a beleza de momentos fugazes.

Nesta obra, os peixes em primeiro plano estão bem delineados, enquanto os demais, indefinidos, dão a impressão de se desvanecer na água. De qualquer forma, o tema principal e o cenário mostram-se integrados em perfeito equilíbrio, de tal maneira que parece impossível distinguir claramente o que é figura e o que é fundo. Um mosaico de luz e cores, somado à refração da figura dos peixes submersos, cria um interessante efeito de distorção.

Raffael elaborou os peixes a partir da construção dos arredores das figuras, chegando aos limites destas por meio de pinceladas rápidas. Em alguns casos, os peixes assumem formas quase nítidas; em outros, tem-se a impressão de que a água e seus reflexos sobrepõem-se a eles, o que contribui para a fragmentação fantasiosa das figuras.

A folhagem vista ao alto, à direita, tem grande importância. Ela coloca toda a cena em perspectiva e serve de referência do mundo externo, como se fosse o ponto de apoio do observador.

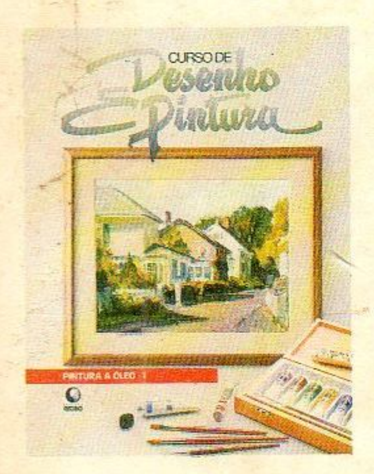
Toda a área da folhagem tem tonalidade mais escura, aumentando o contraste para destacar melhor as plantas. Em oposição, a área situada abaixo, do lado esquerdo, é a mais iluminada, o que confere particular dinamismo à obra.

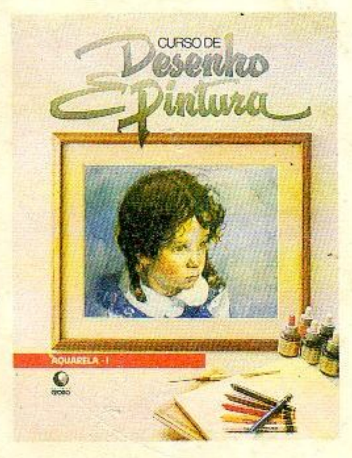
CURSO DE Desenho E Pintura

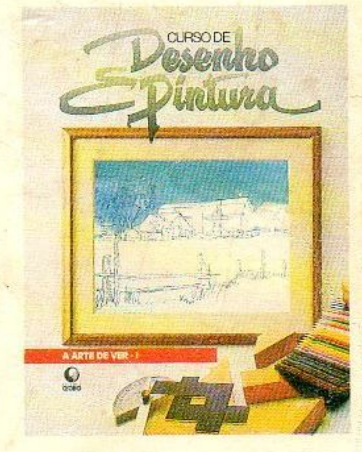
O CURSO DE DESENHO E PINTURA da Editora Globo oferece a você a opção de escolher entre as mais diversas modalidades de desenho e pintura. Todas as técnicas de execução, uso de materiais e princípios básicos do óleo, lápis, aquarela, tinta e carvão, entre outros, estão nesta obra. Organizada em exercícios que analisam cada obra de arte etapa por etapa, didaticamente ilustrados, esta coleção vai fazer você soltar sua criatividade.

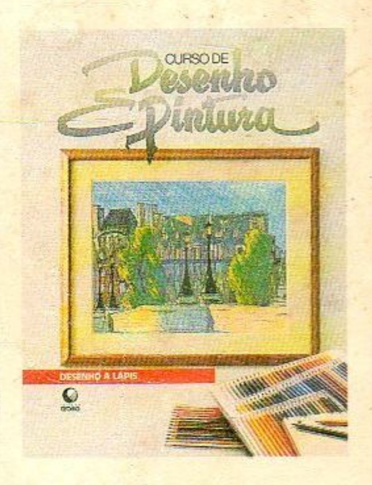
O CURSO DE DESENHO E PINTURA é dirigido a quem pretende introduzir-se ou aprimorar-se em desenho e pintura e também àqueles que querem desenvolver uma capacidade ativa de apreciação da arte.

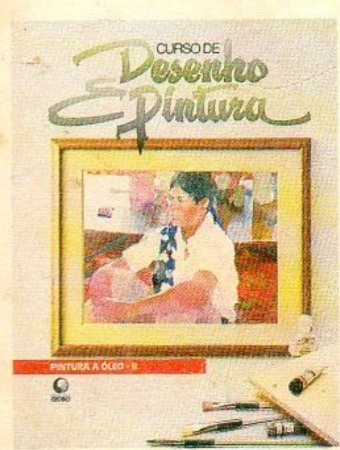
VOLUMES QUE COMPÕEM ESTA COLEÇÃO

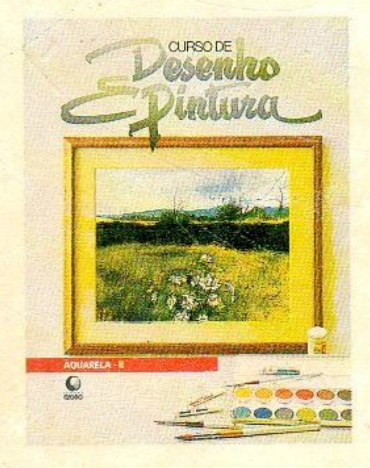


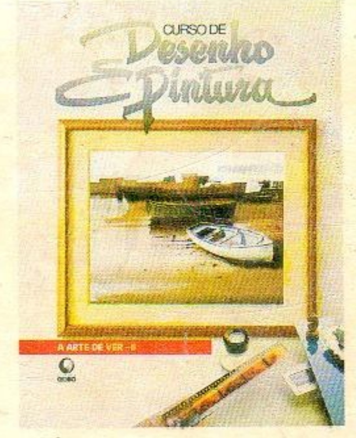


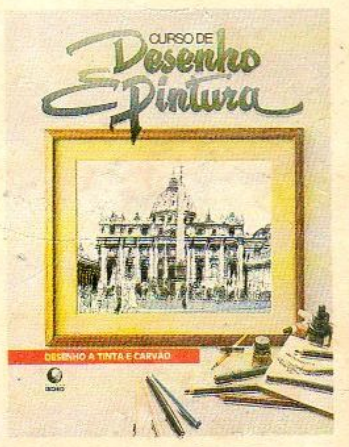




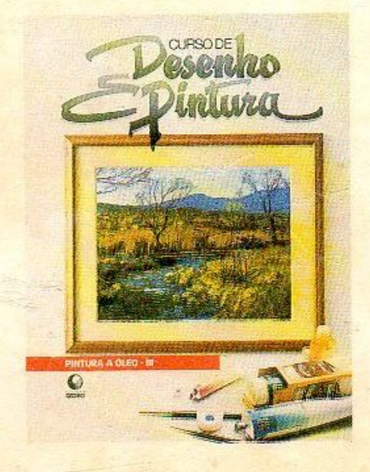


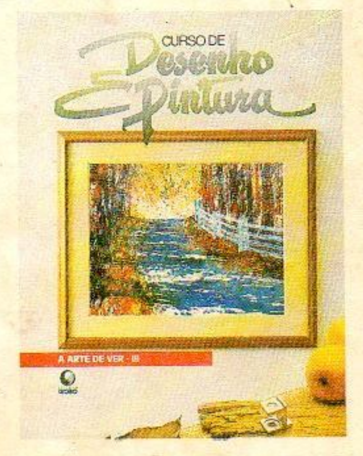


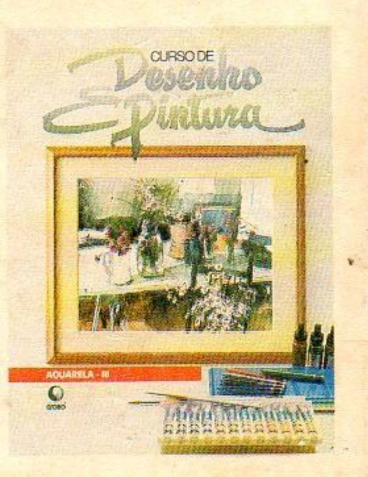












ISBN 85-250-0732-3